Vol.293

PS発売＋DPS創刊10周年のありがとうを大凝縮！豪華プレゼント付き！

電撃PlayStation

プレイステーション

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2004年12月24日発行（隔週金曜日発行）第10巻第34号通巻289号

2004 12/24

特別定価540YEN



ありがとう！DPS創刊10周年記念特大号

総力特集1

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

潜入＆戦闘のテクニックから、カムフラージュなど数々の新システムまでを解析！16P完全『MGS3』ガイド!!

総力特集2

テイルズ オブ リバース

最新ROMから先行紹介！ゲームの全容はもちろん進化したバトルシステムと数々のやり込み要素をチェック！

GoGoRPG

ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君
ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター
ラジアータ ストーリーズ
ファントム・キングダム



創刊10周年記念 特別付録DVD

HIDEO KOJIMA in MGS3 Private Disc

- 『MGS3』全トレーラー映像
- 小島秀夫監督ロングインタビュー
- 初公開『MGS3』オープニング映像 ほか

『MGS3』＆シリーズの魅力を凝縮した総計100分にもおよぶオリジナルDVD！

マンガ付録

大好評おもしろ4コマ132P

電撃4コマ Vol.7

特別付録

特製メモリーカードシール


ガンダムvs.Zガンダム!
ZZガンダムも遂に参戦!
宇宙世紀モードで、新たな歴史を刻め!
「覚醒システム」で対戦の駆け引きがさらに加速!
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。 商標登録第4503566号、4468776号
バンダイのゲーム情報はココだ! ▶http://www.bandaigames.channel.or.jp/



シリーズ集大成が遂に登場!
機動戦士
ガンダム
GUNDAM
ガンダムVS.Zガンダム
チームバトルアクション
メーカー希望小売価格6,800円[税込価格7,140円]
好評発売中!
CERO 全年齢 全年齢対象
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2004 ©CAPCOM CO.,LTD.2004／ALL RIGHTS RESERVED.
バンダイゲームステーション 03-3847-5090[受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
●価格はメーカー希望小売価格です。●画面は開発中のものです。実際のものとは異なります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
PROJECT PEGASUS >>> http://project-pegasus.net/
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
BANDAI
バンダイのイチオシ
ソフトラインナップ
好評発売中!
PlayStation.2
名探偵コナン
大英帝国の遺産
名探偵コナンならではのシナリオ! 映像! アクションを極めた究極推理アドベンチャーがPS2で3Dフルポリゴンとなり登場! 南の孤島の大きな洋館に、隠された遺産を探し出すために召集されたコナンたちだが、そこで次々と起きる謎の連続殺人…テレビアニメ・劇場版のスタッフもゲーム製作に参加し内容は手応え充分。また、映像の組み合わせで推理するビジュアルスクラッチシステムを新たに採用することにより臨場感がUP! 蝶ネクタイ型変声機などコナンおなじみのアイテムを駆使し、南の孤島に甦る忌まわしき因縁をコナンと共に解明せよ!
希望小売価格6,800円(税込み価格7,140円)
©青山剛昌／小学館・読売テレビ・TMS 1996 ©BANDAI 2004
SDガンダムフォース
大決戦!次元海賊デ・スカール!!
ネオトピア上空に突如現れた「次元海賊デ・スカール」。世界征服をたくらむ彼らにSDガンダムフォースが立ち向かう! プレイするたびに変化するステージ、ゲームオリジナル設定の新装備など、ボリュームたっぷりのアドベンチャーアクション。アニメさながらの超美麗グラフィックで再現された「SDガンダムフォース」の世界を遊びつくせ!
希望小売価格5,800円(税込み価格6,090円)
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ東京 ©BANDAI 2004
ポチッとにゃ～
あの「コンパイル」スタッフがポチッと放つ! 新世代落ち物系のぴ～るパズルゲームが登場!! "つないで・分岐・発火"がポチにゃ～の3つのポイント。落ちてくる"にゃん"をタテにヨコに長～くつないで、T字や十字の分岐をたくさん作ったら、タイミングをはかってココゾで発火! これまでの落ちゲーにはない駆け引きや読み合いがアツいっ! 簡単だけど! 簡単だから! 誰でも思わず熱くなる。一度やったらやめられにゃ～い!!
希望小売価格4,800円(税込み価格5,040円)
©AIKY 2002.2004
機動戦士ガンダムSEED
終わらない明日へ
待望のSEEDゲームの完全版、遂に登場!! キラとアスランの二人の視点でストーリーが展開する。地上・海中・宇宙へと舞台を移し、敵味方問わず原作のキャラクターたちが総登場!! さらに、ミッションモードでは、原作で描かれなかったバトルシーンも楽しめる! 新規カット満載のアニメーションパートは、40分を超えるボリュームだ!
希望小売価格6,800円(税込み価格7,140円)
©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI 2004
宇宙戦艦ヤマト
イスカンダルへの追憶
TV放送開始30周年を迎え、本格的シミュレーションゲームが新たに登場! 「宇宙戦艦ヤマト 新たなる旅立ち」(©東北新社)をベースに、第1作「宇宙戦艦ヤマト」(©東北新社)の回想を交えて、ヤマトの軌跡が語られる。ヤマトを操縦し、戦局を見極め戦略をたてリアルタイムで展開する艦隊戦を勝利に導け!
希望小売価格6,800円(税込み価格7,140円)
©東北新社 ©BANDAI 2004
NARUTO -ナルト-
ナルティメットヒーロー2
あの超忍道アクションが衝撃進化! 総勢30名以上の忍が大激突!! 誰もが極まる個性的な術。特殊能力のオンパレードだ。奥義発動!! 回せ! たたけ! より遊びやすく進化したぞ!! RPGモードは、原作+オリジナルシナリオで重厚なドラマを体感できる。これが"究極への道"だ。ナルトの世界観を遊びつくせ!
希望小売価格6,800円(税込み価格7,140円)
©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ ©BANDAI 2004

今日は何の日？

今年のベストは、今年のうちに。全27タイトル絶賛発売中！

12 December

1 映画の日



天外魔境II MANJI MARU ¥2,800
イベントムービーもパワーアップした名作RPGで楽しもう！
（株）ハドソン

2 日本人初宇宙飛行の日



ドラゴンボールZ2 ¥2,800
あのサイヤ人が大活躍！ファン垂涎の一枚！
（株）バンダイ

3 プレイステーションの日



新型「プレイステーション 2」
祝 プレイステーション10周年！これからもよろしく！
オープン価格 絶賛発売中!!

8 歯ブラシ交換の日



アーマード・コア ネクサス ¥3,800
カスタマイズの技を磨け！大満足2枚組の3Dメカアクション！
（株）フロム・ソフトウェア

9 くじらの日



SIREN（サイレン） ¥2,800
赤い海に飲み込まれた村で体験する、巨大な恐怖…
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

10 ノーベル賞授賞式



魔界戦記ディスガイア ¥2,800
新発明「暗黒議会システム」も楽しい。やりこみS・RPGの傑作！
（株）日本一ソフトウェア

11 100円玉の日



鉄拳4 ¥2,800
100円玉を握り締めた、アーケードの熱い興奮を自宅でも！
（株）ナムコ

16 電話創業の日



ことばのパズル もじぴったん ¥1,800
面白くって、勉強にもなる。ことばで遊ぶパズルゲーム！
（株）ナムコ

17 ライト兄弟の日



ラチェット&クランク2 ガガガ！銀河のコマンドーっす ¥2,800
（義）兄弟が派手にやる！ハリウッドばりの超絶アクション！
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

18 国連加盟記念の日



第2次スーパーロボット大戦α ¥3,800
壮大なスケールで描かれるロボット大戦シミュレーション！
（株）バンプレスト

19 日本初飛行の日



エースコンバット04 シャッタードスカイ ¥2,800
自由に空を駆け巡り、エース気分でドッグファイト！
（株）ナムコ

24 クリスマス・イブ

お休み
今日は、二人で、みんなでクリスマスパーティ！

25 スケートの日



グランツーリスモ4 "プロローグ"版 ¥1,800
圧倒的なスピード感！広大かつ奥深いGTの世界の入門編！
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

26 プロ野球誕生の日



ドラゴンボールZ ¥2,800
ボールといえばドラゴンボール！熱狂の3D格闘アクション！
（株）バンダイ

27 ピーターパンの日



ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇 ¥1,800
少年の心を忘れないあなたに、もう一度、夏休みをプレゼント。
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

"PlayStation"オフィシャルホームページ
www.playstation.jp

Info
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
URL http://www.playstation.jp/info/
TEL 0570-000-929（PHSの場合 03-3475-7444） 受付時間10:00〜18:00

PlayStation®2

安さいろいろ、楽しさベスト。「プレイステーション 2・ザ・ベスト」。

4 破傷風血清治療の日



バイオハザード アウトブレイク ¥3,800
生物災害に襲われた町を、一般市民となって生き延びろ!
(株)カプコン

5 バミューダトライアングルの日



真・女神転生III-NOCTURNE ¥2,800
「メガテン」正統後継作の、深遠なストーリーに溺れろ!
(株)アトラス

6 音の日



ワイルドアームズ アルターコード:F ¥2,800
傑作RPG第1作目を完全リメイク! 音楽もさらにステキ。
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

7 クリスマスツリーの日



塊魂 ¥2,800
シンプル操作で、色んな物を巻き込んだり、くっつけたり!
(株)ナムコ

12 漢字の日



侍道2 決闘版 ¥3,500
「侍」の生き様を体験できる、チャンバラアドベンチャー!
(株)スパイク

13 双子の日



鉄拳 TAG TOURNAMENT ¥1,800
今度はタッグでトーナメント!「鉄拳」ドリームバトルだ!
(株)ナムコ

14 赤穂浪士討ち入りの日



風雲 新撰組 ¥2,800
あの新撰組になりきって、波瀾の幕末を生きろ!
元気(株)

15 観光バスの日



首都高バトル01 ¥2,800
東京、大阪、名古屋、全国に広がったコースでライバルとバトル!
元気(株)

20 霧笛の日



ICO ¥1,800
霧に包まれた城からの脱出… 少女の手をとって…
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

21 遠距離恋愛の日



みんなのGOLF4 ¥3,800
距離を隔てた二人が、再び会えたなら…みんGOLやろう!
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

22 シーラカンスの日



絶体絶命都市 ¥2,800
極限状態に陥った「首都島」で、生き延びる道を探せ!
アイレムソフトウェアエンジニアリング(株)

23 テレホンカードの日



ボンバーマンランド2 ¥3,800
熱い対戦プレイでみんなの心も通じ合う!
(株)ハドソン

28 シネマトグラフの日



零 ~紅い蝶~ ¥2,800
カメラで霊を封印する、じっとり「和モノ」ホラーの決定版!
テクモ(株)

29 小林一茶「おらが春」完成の日



牧場物語3 ハートに火をつけて ¥2,800
自然や動物とふれあって、ほのぼの牧場気分を満喫!
(株)マーベラスインタラクティブ

30 正月飾りの日

お休み
今日は大掃除! ハードを磨いてピカピカにしてあげよう!

31 大晦日

お休み
来年も「プレイステーション 2・ザ・ベスト」をよろしく!

※価格はすべて希望小売価格(5%税込)です。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation®2
VIEWTIFUL JOE 2
ビューティフル ジョー 2
ブラックフィルムの謎
2004.12.16 ON SALE
希望小売価格6,648円（税込6,980円）
株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
★カプコン・ホームページ www.capcom.co.jp メールマガジン購読無料！ ★オフィシャルネットショップ「e-CAPCOM」営業中！ www.e-capcom.com
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。 "PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO 全年齢 全年齢対象


CAPCOM
© CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
Developed by CloverStudio Co.,Ltd.
瞬間をあやつり、美しくキメろ。
Developed by
CLOVER STUDIO


PlayStation®2
「見切って斬る」のが新しい。
その達人技に酔いしれろ。
敵の攻撃を完全に避けながら隙をつくらせ、
そこから一気呵成に斬り込めるのが「見切り」の技。「見切り」を会得できさえすれば、
必殺剣を思いのままに繰れる。連続攻撃は一段と律動的になり、
たったひとりで闘いながら大勢の敵をばったばったと倒していける。
その達人技こそ、これまでの剣術ものでは決して味わえなかった真の醍醐味。
天才剣士、沖田総司になりきって、「見切り」の剣を存分に堪能されよ。
新選組群狼伝™
2月10日 店頭出陣 幕末剣撃アクション
価格6,800円（税込7,140円） gunraw.sega.jp/
イラスト／和月伸宏
題 字／雨宮慶太
CERO 15 15才以上対象
和月伸宏 描き下ろし
予約キャンペーン
予約特典：2005新選組群狼伝CD-ROMカレンダー
新選組のキャラクターをスクリーンセーバー、壁紙で楽しめるCD-ROMは、
卓上カレンダーにも早変わり。1枚で2度おいしいアイテムです。
SEGA®
株式会社セガ 〒144-8531
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353
セガ公式サイト http://sega.jp/
"SEGA"は株式会社セガの商標です。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©SEGA,2004 CHARACTER DESIGN ©RED
SEGA DIRECT
http://segadirect.jp/

殺陣の律動（リズム）がたまらない。


KONAMI
任務は、最愛の人を殺すこと



たった一隻の戦艦で孤独な戦いを生き抜く少女たち!
台に、一隻の戦闘艦で強大な王国に立ち
生たち。母星を制圧され、孤立した
が取った手段は、TV局と契約し、バックアップを受ける
と引き替えに、自分たちの戦いを銀河中に放送する
ことだった! 視聴率維持のため、時にはアイドル活動も
しつつ、命がけの戦争を続ける少女たちの運命を
描く話題作!
2005年1月 TVアニメ放送!!
テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知・テレビ北海道・テレビせとうち・TVQ九州放送にて、
2005年1月5日より
毎週水曜18:00〜放送!
StarShip Operators
スターシップ・オペレーターズ
水野良が贈る華麗なスペースファンタジー
原作小説&コミック続々展開中!!
電撃文庫
スターシップ・オペレーターズ①〜⑤
著/水野良 イラスト/内藤隆 メカデザイン/山根公利
好評発売中 定価各:536円〜599円
電撃コミックス
スターシップ・オペレーターズ①
原作/水野良 作画/内藤隆
メカデザイン/山根公利
12月16日発売!!
定価:578円
月刊コミック電撃大王 DAIOH にて好評連載中!



勇者15th ANNIVERSARY
PlayStation.2
勇者たちの武器は「勇気」だ!!
新世紀勇者大戦
CERO
全年齢
全年齢対象
2005年2月17日 発売予定
シミュレーションRPG
価格:7,329円 (税抜価格6,980円 税5%)
先着予約特典
勇者スペシャルDVD
ファン必見の超DVD! これが勝利の鍵だ!
東京ゲームショウ2004(2004.09.25~26)にて歌手のMIQさん、遠藤正明さん、岡柚瑠さんを迎え開催した『勇者スペシャルライブショウ』の模様を収録!
登場作品の主題歌を歌うアーティストのライブ映像は、永久保存版必至のファン垂涎アイテムです!! さらに、超レア特典映像等も収録予定!
特典満載で贈る「勇者スペシャルDVD」にご期待ください!!
※特典は数量限定のため、無くなり次第終了とさせていただきます。また、製作中のためデザイン、仕様等が変わる場合がございます。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©SUNRISE/©TAKARA CO., LTD. 2005/© ATLUS 2005
アトラスホームページ www.atlus.co.jp
ATLUS
TAKARA

おかげさまで電撃プレイステーションは創刊10周年を迎えました!!

電撃PlayStation

CONTENTS

2004 12/24 Vol.293

★とくに表記のないタイトルはPS2です。

各ゲームのデータ欄内の周辺機器などの略称は以下のとおりです。MC2…PS2専用メモリーカード、MC…メモリーカード、MT2…PS2専用マルチタップ、MT…マルチタップ、HDD…PS2専用ハードディスクドライブ、TA…PS2専用ターミナルアダプタ、MSD…メモリースティック デュオ。

などのマークはCERO(コンピュータエンターテインメントレーティング機構)が行う、ゲームソフトのレーティング審査の結果を示します(詳しくは、P.291～の「バイヤーズガイド」を参照ください)。

電撃が贈る超豪華な

電撃3誌合同企画 電撃PlayStation 電撃PS2 電撃ゲームキューブ

すんゲー！大感謝プレゼント'04

すんゲー！キャンペーン

今年も電撃PlayStation、電撃PS2、デンゲキゲームキューブで展開中の、「すんゲー！ キャンペーン」。その目玉となる大プレゼントです！ 賞品は、液晶ＴＶかＤＶＤレコーダーの「すんゲー」豪華な２コース（Ａ、Ｂ）！ 応募券を集めて、ドシドシご応募ください！

Aコース 10名



(SONY)

液晶ベガ KLV-20AP2
(20型液晶テレビ)

くっきりとあざやかな高画質を再現する液晶ベガ。番組を見ながら、お好みの場面で静止できる「画面メモ」や、画面の角度を左右に変えることができる「スイーベル」でTVライフも快適です。目からウロコを落としたいアナタはＡコースを！

Bコース 10名

PSX DESR-7100
(DVDレコーダー)

(SONY)

ＰＳ2のソフトも遊べる、話題の大容量（250ＧＢ）ＤＶＤレコーダー。録画時間は、なんと最長約325時間。番組を録画しながら、その番組を最初から見ることができる「追いかけ再生」や、スムーズな編集、ＤＶＤへの高速ダビングなどなど多彩な機能を搭載してます。ゲームもテレビも！ という欲張りなアナタはＢコース！





TVか！ DVDレコーダーか！ 今年も豪華な2コース!!

コチラは官製ハガキで応募！ プレゼント応募要項

[illegible]



◀応募券はコチラ！
電撃3誌の応募券で挑戦！

キャンペーン対象雑誌

- 電撃PlayStation Vol.293（12月10日発売）
- 電撃PS2　D75（12月17日発売）
- デンゲキゲームキューブ2月号（12月21日発売）

あて先 〒101-8305
株式会社メディアワークス
「すんゲー！ 大感謝プレゼント'04」係

しめ切り 2005年1月31日（消印有効）

※応募者多数の場合は、抽選で当選者を決定いたします。雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。また、発売日の関係により賞品の発送が遅くなる場合があります。あらかじめご了承ください。

2大プレゼント!!

2号連続の拡大版プレゼント企画の第2回は、さらに豪華な賞品をご用意しました。電撃3誌合同企画では、液晶テレビやDVDレコーダーが当たる！　各プレゼントの応募方法に注意して、さあ挑戦！

創刊10周年記念!

電撃PS!プレゼントスペシャル! 冬の陣

2号連続でお届けするプレゼントスペシャル、今回もPSPと新型PS2をそれぞれ20名様に大放出！　もちろん、この冬期待の、あんなタイトルやこんなタイトルもしっかり押さえてます。今年最後の運だめしに、気合いを入れてチャレンジ！

コチラの応募はP.202のアンケートハガキで!

①プレイステーション・ポータブル（PSP）



20名

いよいよ12月12日に、満を持して発売される話題の新型携帯ゲーム機、「PSP」。ワイヤレスLANを使った通信など、そのハイレベルな機能は携帯ゲームの常識をくつがえすに違いない！

今回もPSPを20名様に!　（SCE）

②新型"PlayStation 2"（SCPH-70000 CB）



体積がこれまでの1/4となった、その圧倒的なスリムボディの印象（薄さ28ミリ！）が強烈ながら、機能もしっかりばっちりPS2してます。今回は、20名様にプレゼント。

（SCE）

20名

話題のソフトもドガガーン！　各5名

③METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

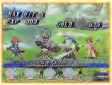
全世界で圧倒的な人気を誇る『MGS』シリーズの最新作。「フードキャプチャー」や「カムフラージュ」など興奮の新システムに注目。



（コナミ）

④テイルズ オブ リバース

『テイルズ オブ』シリーズの最新作。今作では、やり込むことで、強力な武具を作り出せる「エンハンス」システムを搭載している。



（ナムコ）

⑤ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー in いただきストリート Special

国民的RPG『DQ』と『FF』のキャラが初めて共演する本作。メラやヘイストなどを使用できる「スフィアバトル」モードもあるぞ。



（スクウェア・エニックス）

⑥ToHeart 2

美少女ゲームファン待望の最新作。春の学園を舞台に、幼なじみの柚原このみをはじめ、個性豊かな8人のヒロインとの恋愛が楽しめる。



（アクアプラス）

⑦グランツーリスモ4

「カーライフ」をテーマにした究極のRCGが、さらなる進化をとげて登場。初心者も手軽に楽しめる「B-spec」モードなど、遊びごたえ十分だ。



（SCE）

⑧ラジアータ ストーリーズ

スクウェア・エニックスが新たに送り出す正統派RPG。仲間になるキャラクターは150名以上登場し、それぞれ生活スタイルが異なるのだ。



（スクウェア・エニックス）

⑨『どこでもいっしょ』カレンダー&スケジュール帳

今年発売5周年を迎えた『どこでもいっしょ』シリーズ。トロやポケピたちと1年中「いっしょ」にいられる、2005年カレンダーとスケジュール帳をセットでお届け。

（提供：ビサイド・プロダクツ（どこでもいっしょ デスクトップフォトカレンダー2005）
エトワール（どこでもいっしょ 2005年スケジュール帳））



◀カレンダー



◀スケジュール帳

10名

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.202の注意書きどおりにアンケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは12月24日（消印有効）。当選者の発表は2005年1月14日発売の本誌Vol.296にて行います。アンケートの回答内容は当選落選に関係ありません。

しめ切り　12月24日

アンケートハガキはP.202へ!

すんゲー！キャンペーン

電撃でゲームしちゃうよ！キャンペーン

そろそろ『ドラクエⅧ』をクリアした人も出始めていると思いますが、
みなさんいかがお過ごしでしょうか？『ドラクエⅧ』の次はコレ！
12月～1月に発売される電撃オススメのゲームは、この10本です！

すんゲー10本。2004

CONTENTS

GameTSUTAYA連動企画＆すんゲー！ DSにも注目！

総力特集 全世界が注目

『MGS3』の真実に迫る16ページ 物語、そしてゲームシステムに潜入せよ!!



主人公として任務を遂行する兵士「スネーク」の正体とは……。1960年代を舞台に繰り広げられるサバイバルとは……。そしてシリーズ3部作をしめくくるラストとは……。いよいよ『MGS3』が発売され、それらの謎が解明されるまであとわずか！ ACTとして、さらに1つのエンターテインメントとして他の追随を許さない完成度を誇る本作。その見どころやシリーズの歴史、それにシステムなどを16ページで徹底的に紹介する!!

DPSだけの付録DVDも必見！！

P.35には、『MGS3』の魅力を凝縮したDVD「HIDEO KOJIMA in MGS3 Private Disc」が付いている。このDVDには『MSG3』や『MGA』の貴重な映像のほか、小島監督へのインタビューなども収録。まさに「完全保存版」といえる濃い内容なのだ。発売前に必ずチェックしてほしい！

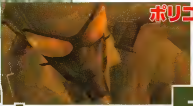
PS2 ACT
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
12月16日発売
- コナミ
- ¥6,980（税込¥7,329）
※限定版¥12,800（税込¥13,440）
- MC2（90KB）

METAL GEAR

する"作戦"が、ついに始まる……



シリーズ3部作の完結編ということで、ファンの注目を集め続けてきた『MGS3』が、いよいよ発売日を迎える。『MGS』シリーズは、現実世界をモデルにした重厚なストーリーと、敵に見つからずに潜入するという独自のゲーム性で描かれるACT。その映画のような作風がプレイヤーを熱狂させ、全世界で1460万本の売り上げを記録している。そして今回の『MGS3』の完成度は、過去作品をはるかに超えるもの！ その実体を探っていこう。



ポリゴンデモも強化！

◀『MGS3』は「潜入」という基本コンセプトはそのままに、ポリゴンデモ、システム、演出、アクションなど、あらゆる部分を極限にまで進化させたシリーズの集大成的な作品。ストーリーも、これまで以上にスリリング！

そして『MGS』シリーズ完結！



キーワード解説 「恐るべき子供達」計画

やはり「3」のスネークは…

『MGS』シリーズでは物語の重要な要素として「恐るべき子供達」計画というものが描かれてきた。時代は1970年代。当時、最強の兵士を人為的に生産する計画が立ち上がり、そのひな形として、生きながら伝説の兵士として名をはせていたビッグボスが選ばれた。しかし、彼はすでに子をなす能力を失っていた。そこで彼の体細胞を使って行うスーパー・ベイビー法という手法が採用される。これは細胞核で創られた受精卵を分割し、8人のクローンベイビーを子宮へ移して、その後5人を意図的に間引きする。その結果、残る胎児の能力を増大させるという手法だ。これによって誕生したのが、ソリッド、そして『MGS』に登場したリキッド、さらに『MGS2』に登場したソリダスの3人のスネークである。



ビッグボス

◀各国の特殊部隊で活躍し、生きながら「伝説の兵士」としてあがめられた元FOXHOUNDの総司令官。1960年代では現役だったとすると…。

シリーズの歴史

1995年 アウターヘブン蜂起	武装要塞国家アウターヘヴンで恐るべき兵器の情報をつかんだ西側諸国は、特殊部隊FOX HOUNDに出動を要請。司令官ビッグボスは、ソリッド・スネークを向かわせた。だが、メタルギアTX-55を破壊したスネークの前に現れた黒幕は、なんとビッグボスだった。
1999年 サンジバーランド騒乱	1995年の戦いを生き延びたビッグボスは、戦士が活躍できる動乱に満ちた世界を作るため、独立武装要塞ザンジバーランドを建設。この脅威を排除するべく、FOX HOUNDに属するソリッド・スネークが現地に潜入。メタルギア改Dを破壊し、ついにビッグボスを倒すのだった。
2005年 シャドー・モセス事件	シャドー・モセス島の核兵器廃棄所で新生FOX HOUNDが武装蜂起。ビッグボスの遺体を要求し、受け入れられないなら核を発射すると通告してきた。これに対し政府はソリッド・スネークを派遣。ソリッドは、メタルギア・レックスを破壊し、リキッド・スネークの野望を打ち砕く。
2007〜9年 タンカー沈没事件 プラント占拠事件	●2007年：ソリッド・スネークが偽装タンカーに潜入。メタルギア・レイを発見するが、オセロットに奪われ、タンカーは沈没。●2009年：武装集団「サンズ・オブ・リバティ」が海洋除染プラント、ビッグ・シェルを占拠。そして、FOX HOUNDの新人隊員、雷電がソリダス・スネークを倒す。
1964年 バーチャスミッション	「キューバ危機」がぼっ発した1962年、西側に亡命していた科学者ソコロフがソ連に返送された。その2年後の1964年、再びソコロフを奪還するため「ネイキッド・スネーク」というコードネームを持つ兵士がソ連山中に降下する……。これが「MGS3」の物語のプロローグとなる。

すべての始まりとなる男

主人公・スネーク SNAKE

CIAに所属する隠密部隊FOXの工作員。ザ・ボスを師として、彼女から近接戦闘術（CQC）やサバイバル術など、あらゆる知識と技術を伝授された。ちなみに「ネイキッド・スネーク」が、バーチャスミッション時のコードネームである。

SOLID3 SNAKE EATER

CONTENTS

МИРОВОЗЗРЕНИЕ 『MGS3』の世界観

過去の作品をはるかに超えるドラマ性に満ちた物語が展開する『MGS3』。そのプロローグを紹介しつつ、主な登場人物たちの所属、さらに物語を支える世界設定に迫る。

オープニングストーリー&各キャラの所属、さらにキーワードを解説！

これまで紹介してきた情報と新たに発覚した事実を織り交ぜながら、気になる『MGS3』の物語、そして主な登場人物たちの所属を紹介。さらに物語のバックボーンとなる「1960年代」の世界情勢や、その年代に起こった出来事などを改めて解説していこう。『MGS3』の物語は、1962年に起こった歴史上の事件「キューバ危機」を発端としてスタートする。その後は以下のように進行していくので、まずはこの流れを頭に入れておけば、物語の理解度が深まるだろう。

PROLOGUE 歴史的な事実が発端となる…

1962年10月16日。アメリカ大陸の南東、カリブ海に浮かぶ島国キューバにソ連が核ミサイルを配備するという情報が全米を駆けめぐった。必至の交渉の末、ソ連は核ミサイルの撤去に同意。全面核戦争の危機は回避された。これがのちにいわれる「キューバ危機」である。しかし、その裏には1つの密約があった。それは西側に亡命した科学者ソコロフの返送である。米国政府はこれに同意し、ソコロフを手渡した。だがソコロフは「悪魔の兵器」の開発者であり、ソ連はソコロフを連れ戻したことで、その兵器開発を再開する……。そして1964年8月。事態の重要性をようやく認識したCIAは、ソコロフの奪還を計画。隠密部隊FOXを現地に派遣するのだった……。

1962年 キューバ危機

米国とソ連による全面核戦争が始まる寸前まで事態が悪化した事件。米国大統領ジョン・F・ケネディとソ連の第一書記フルシチョフの間で交渉が行われ、ソ連が妥協する形で危機は回避。だがその裏には、とある密約があった。

ゲームスタート

1964年8月24日 バーチャスミッション

ソ連に返送されたソコロフを奪還するため、米国政府はCIAに属する隠密部隊FOXを投入。その諜報員であるネイキッド・スネークがソ連の密林に降り立つ。

1964年 スネークイーター作戦

ソ連に亡命したザ・ボスを抹殺するため、そして悪魔の兵器シャゴホッドを破壊するため、スネークは再びソ連国内に潜入。はたして、どんな結末が待っているのか……。

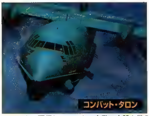
主な登場人物たちとその所属

ゲームを始めて最初の任務となるソコロフ奪還作戦、バーチャスミッションで明らかになる情報をもとに、そこに登場する人物たちを所属する組織に分けて紹介しよう。なおミスター・シギントとエヴァはバーチャスミッションには登場しないようだが、すでに存在は公開されているのでピックアップしておく。そのほかFOXの一員でもあるザ・ボスはソ連に亡命してしまうため「コブラ部隊」の所属として紹介しておこう。

アメリカ合衆国CIA所属 隠密部隊FOX

「ソロコフ奪還」を目的に活動

CIAに属するFOXは、戦闘特殊部隊と潜入諜報部隊の2つの顔を持つ次世代特殊部隊。無線でバックアップされた1人の兵士が現地に単独潜入し、任務を遂行するという構想に基づいて組織されている。なお彼らのベースとなるのはコンバット・タロンだ。



▲フルトン回収システムや、多数の火器を備えるC-130輸送機の改良型。

MAJOR TOM（メジャー・トム）



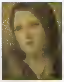
SAS（イギリス特殊部隊）をへてFOXの司令官になった、CIA計画本部秘密局に所属する少佐。通信を行うことで、作戦の目的や現在いるフィールドの特徴などアドバイスしてくれる。別名、ゼロ少佐。

SNAKE（スネーク）



伝説の英雄ザ・ボスの最後の弟子。米国の特殊部隊グリーンベレーに数年在籍したのち、FOXに入隊する。あらゆる武器を使いこなす歴戦の勇士で、ザ・ボスと編み出した近接戦闘術CQCを体得している。

PARA-MEDIC（パラメディック）



パラシュートで駆けつけるメディック（衛生兵）という意味のコードネームを持つFOXのメディカルスタッフ。医療面や現地に棲息する動植物について教えてくれる。特撮系のB級映画に関する知識も豊富。

Mr.SIGINT（ミスター・シギント）



コンピュータや電子機器のマニアで、銃火器武器開発オタクの黒人青年。FOXのサポートメンバーで、武器や装備品、それにカムフラージュに関するアドバイスをしてくれる。スネークイーター作戦から登場。

「MGS」に登場したFOX HOUNDとの関係は？

「FOX」という名称のほか、任務の遂行形態も「無線でほかのメンバーがバックアップ」「工作員が現地に単独潜入して活動する」など、過去の作品で登場したFOX HOUNDと、『MGS3』のFOXは特徴が酷似している。やはりFOXは、FOX HOUNDの前身なのか？　その秘密も本作で明らかになる!?

キーワード解説 1960年代の世界情勢

1960	日米安保条約が改定され、60年安保闘争に発展
1961	ジョン・F・ケネディが米国大統領に就任
	米国とキューバ国交断絶
	独にベルリンの壁が作られ、東西に分裂
	米国、ソ連が有人宇宙飛行に成功
1962	キューバ危機勃発
1963	米・英・ソの部分的核実験停止条約が締結
	ケネディ大統領が暗殺され、後任にジョンソンが選出
1964	中国が核実験を実施
	ベトナム戦争開戦
	日本で東京オリンピック開催
1965	米国がベトナム戦争に本格参戦
1966	中国で文化大革命開始
	仏国が水爆実験を実施
1967	第3次中東戦争がぼっ発
1968	ソ連、東欧軍がチェコに侵入
1969	米国のアポロ11号が月面に到達

『MGS3』の時代背景である「1960年代」についてはもちろん、ポリゴンデモや無線での会話中に登場する人物名や組織名からも重要なものをピックアップして解説していこう。これらのことを理解しておけば、物語のおもしろさもアップするはず。「歴史の勉強は苦手」とか言わず、ぜひチェックしてほしい。

■「1960年代」という時代

1945年に第二次世界大戦が終わり、世界は平和に向けて新たな道を歩み出すはずだった。だが、その実用性と破壊力が証明された核兵器の存在と、徐々に激化する資本主義と社会主義の対立が世界に「冷戦」という影を落とし始める。『MGS3』の時代背景となる1960年代は、戦後から約50年間続いていた「冷戦」が、最もピークを迎えた年代。世界の緊張が最も高まり、いつ全面核戦争の口火が切られてもおかしくない、そんな一触即発の年代だったのである。

■「冷戦」という対立構造

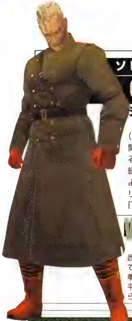
1945年から1991年にソ連が崩壊するまで続いた一触即発の社会構造が「冷戦」である。核兵器という大きな力を背景に、世界の多くの国が米国を筆頭とする資本主義国家（西側）とソ連を筆頭とする社会主義国家に（東側）に2分化。政治、軍事、経済、科学技術などあらゆる分野で対立した。だが直接的な武力衝突がなかったことから（直接的な衝突は、即全面核戦争につながるため）、直接衝突する「熱い戦争」に対し、「冷たい戦争（冷戦）」と呼ばれた。皮肉なことに、これによって米国VSソ連という2大国家の衝突は回避される。

■全世界を震撼させた「キューバ危機」

1959年に起きたキューバ革命により、米国の目と鼻の先に社会主義国が誕生した。これに危機感を抱いた米国のケネディ大統領は、キューバとの国交を断絶。一方、キューバは米国の侵攻を恐れ、ソ連に軍事援助を要請。ソ連のフルシチョフ第一書記は、兵器を提供する代わりに核ミサイルの配備を認めさせ、ミサイル基地の建設がキューバでスタートした。そして運命の1962年10月。米国の偵察機U2が、キューバ国内にミサイル基地を発見。ただちに米国は全面核戦争に備えて国内に核ミサイルを配備。それと平行してソ連の輸送船がキューバに入るのを阻止するため、海上封鎖を実施した。これにソ連が猛反発したため、世界は全面核戦争の危機に直面する。最終的にはソ連が妥協し、基地建設を中止したことで危機は回避された。

■「ベルリンの壁」で国家が分裂

1945年、敗戦国となったドイツの領土は米・英・仏・ソの4カ国によって占領された。だが、1948年に米・英が行った政策にソ連が猛反発し、占領区画内にあった西ベルリンを封鎖。航空路を除く交通手段を物理的に遮断した。その後、封鎖は解除されるが東西の分裂は決定的となり、東ドイツが西側との境界線に壁を敷設。壁は冷戦を象徴するものとなった。それから約40年後の1989年、東ドイツが境界線を撤廃したことで壁は撤去。1990年に東西ドイツは統一された。



ソビエト社会主義共和国連邦
GRU（グルー）
シャゴホッドの悪用を画策

GRU（参謀本部情報総局）は、KGB（国家保安委員会）とならぶソ連の情報機関の1つ。本作では、国家の繁栄や権力を保持するため強硬な考えでのぞむ「タカ派」がまとめる組織のようで、とくに軍が大きな力を握っているようだ。GRUの大佐であるヴォルギンは、アメリカから取り戻した科学者ソコロフに悪魔の兵器「シャゴホッド」の開発を命じているようだが…。

VOLGIN（ヴォルギン大佐）

本名、エフゲニー・ボリソヴィッチ・ヴォルギン。西側諸国では「サンダーボルト」というコードネームで知られるGRUの大佐。2メートルを超える大男で、拳から電撃を放出する能力を持つ。「同志」に対して平然と小型核砲弾を発射することから、目的のためなら手段を選ばない冷徹な性格がうかがえる。

のちのリボルバー・オセロット
OCELOT（オセロット）



▲物語の陰で暗躍する男、拷問、リボルバー拳銃など、多くのキーワードを持つ人物。そのきっかけが明らかに!?



『MGS』と『MGS2』に登場し、事件の黒幕的な立場で暗躍していた射撃の名手リボルバー・オセロットの青年時代。本作ではGRUの傘下で活動するスペツナズの「山猫部隊」を率いる若き将校として登場。スネークに出会って以来、激しいライバル心を燃やし、戦いを挑んでくる。その言動やリアクションなど、あらゆる部分で注目したい人物の1人だ。

SOKOLOV（ソコロフ）



本名、ニコライ・ステパノヴィッチ・ソコロフ。ソ連の科学者で、ヴォルギンが小型核弾頭を撃ち込んだと思われる施設・OKB-754、通称ソコロフ設計局の局長。西側に亡命していたが、「キューバ危機」の際に結ばれた密約により、ソ連に送還。その後、シャゴホッドの開発を行っていたものの、それが恐ろしくなって再び亡命を希望するが……。

シャゴホッドを開発



▲ロシア語で「一歩一歩踏みしめる者」という意味の兵器。全長22.8メートル、全高8.2メートル、全幅6.4メートルで最高時速は80キロメートル。やはり核を搭載できるようだが……。



連合国の英雄
コブラ部隊
ザ・ボスとともにソ連に亡命

第二次世界大戦当時、連合国（アメリカ、イギリス、ソ連など）の優秀な兵士を集め、ザ・ボスが組織した部隊。ノルマンディー上陸作戦などで活躍し、連合軍に勝利をもたらした。終戦と同時に部隊は解散されたが、ザ・ボスの亡命に同行する形で再び集結する。コブラ部隊のメンバーは、それぞれ戦場で芽生える感情をコードネームに持つ。

The BOSS（ザ・ボス）

イギリス系アメリカ人で、「特殊部隊の母」と呼ばれる第二次世界大戦の英雄。バーチャスミッションにはミッションアドバイザーとして参加し、スネークにカムフラージュ、CQC、武器、装備品などに関するアドバイスをする。だが突如「自分に忠を尽くした」という理由でソ連に亡命。スネークイーター作戦では、彼女を抹殺することが任務の1つに……。

The PAIN



飛び回るハチを自在に操り、攻撃対象に極限の「苦痛」を与える戦法を得意とする兵士。そのほかトミーガンやグレネードなども使い分け、巧みな攻撃を仕掛けてくる。

The FEAR



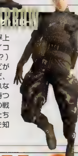
驚異的な身体能力と毒（？）を仕込んだ小型ボウガンを武器に獲物を狙う兵士。「巣」と呼ぶ彼のテリトリーに踏み込んだ者は、想像を絶する「恐怖」を味わうことになるだろう。

The FURY



宇宙服のようなスーツで身を固め、腰のロケットノズルで飛行。装備した火炎放射器で攻撃を行う兵士。彼が放つ「憤怒」の炎の前では、あらゆるものが灰と化す！

The SORROW



水の上に浮上したり、サイコキネシス（？）で眼鏡にヒビが入ったりなど、得たいの知れないパワーを持つ兵士。彼との戦いでは死者たちの「悲哀」を知ることに!?

The END



これまで戦場で出会った数多くの相手に「絶望」と「終焉」を見せてきた、コブラ部隊で最高齢のスナイパー。木の葉を散らしたような野戦服や、肩に乗せているオウムには、なにか大きな意味があるような気がするが…。



そのほか所属不明の人物

エヴァに関してはまだ所属が明かされていないので、所属不明として紹介しよう。

EVA（エヴァ）

「任務のためなら人を好きになれる」という謎の女スパイ。はたして、彼女がスネークに接近する理由とは？



KEYWORD

■最大の代理戦争「ベトナム戦争」

「冷戦」によって大国による直接的な武力衝突が回避された代わりに「代理戦争」という新たな戦争の形態が生まれた。その最も有名なものがベトナム戦争である。政治の腐敗によって混乱していた南ベトナムに、北ベトナムが侵攻することを恐れた米国のジョンソン政権は、戦争への介入を決断。トンキン湾事件（米国の駆逐艦が北ベトナムの魚雷艇から攻撃を受けた？）を口実に、1965年、北ベトナムに対して爆撃（北爆）を開始した。だが北ベトナムと南ベトナム民族解放戦線の猛烈な抵抗にあい、戦争は泥沼化。その後、1968年のパリ和平会談をへて、ジョンソン政権が北爆の一部中止を宣言。1973年にニクソン政権が米軍のベトナムからの撤退を決断。その後、戦争は1975年に終結する。

■冷戦下の米国の動向

【政治】1961年に第35代大統領としてジョン・F・ケネディが就任。「ニューフロンティア」政策を掲げ、都市問題、人種差別問題、貧困層の救済といった問題に取り組む。だが62年に起きたキューバ危機を乗り切ったのち、63年に遊説先のダラスで暗殺される。同年、第36代大統領としてリンドン・B・ジョンソンが就任。ケネディ大統領の遺志を受け継ぎ、「偉大な社会」の建設を提唱する。だが一方でベトナム戦争を拡大し、大衆からの批判を受けた。

【宇宙開発】58年にエクスプローラ1号の打ち上げに成功。同年にNASA（アメリカ航空宇宙局）が設立。61年にケネディ大統領が演説で「この10年のうちに人間を月に着陸させ、地球に無事帰還させるべきだと信じる」と発表。アポロ計画が開始される。有人宇宙飛行では、飛行士アラン・シェパードを乗せたマーキュリー3号（フリーダム7）が、宇宙空間の弾道飛行（約16分間）に成功。そして69年、船長ニール・アームストロング、飛行士マイケル・コリンズ、バズ・オルドリンを乗せたアポロ11号が、月面着陸に成功。地球への帰還を果たした。

■冷戦下のソ連の動向

【政治】ヨシフ・スターリン死後、1953年に第[illegible]書記とし[illegible]就任した[illegible]キータ・セルゲイ[illegible]・フルシ[illegible]ョフはス[illegible]ン批判を敢行。[illegible]政治、[illegible]拝、残[illegible]な[illegible]清などを戒め、[illegible]集団指[illegible]制の確立を[illegible]指す。そのほか[illegible]緊張緩和[illegible]解け）を[illegible]極的に推進し、5[illegible]米国を[illegible]している[illegible]だが国内政策の失[illegible]によって失脚し、64年にレオニード・イリイーチ・ブレジネフが第一書記に就任（66年以降は最高権力者の呼び名が「書記長」に改称）。コスイギン首相と組んでスターリン批判を中止し、国際的緊張緩和と平和的共存を2大原則とする「ブレジネフ路線」を推進した。

【宇宙開発】57年に世界初の人工衛星スプートニク1号の打ち上げに成功。有人宇宙飛行では、61年にユーリ・ガガーリンを乗せたヴォストーク1号が、人類史上初の宇宙飛行（約2時間弱の飛行で地球を一周する）に成功した。

■敵国の内情を探る「スパイ」

「冷戦」によって資本主義国と社会主義国の国交は絶たれ、各国が機密保持に全力をあげるようになったために、世界は見えない壁で仕切られ[illegible]。そん[illegible]情勢の[illegible]スポッ[illegible]がスパ[illegible]各国は[illegible]や所属を[illegible]捕まっ[illegible]に証拠[illegible]ないた[illegible]国に送り[illegible]その内[illegible]ろうと[illegible]軍事[illegible]報は最[illegible]として[illegible]。ちなみに有[illegible]報機関[illegible]は、CI[illegible]リカ中央情報局）、NSA（米国国家安全保障局）、SIS（通称MI6、イギリス秘密情報部）、SVR（元KGB、ロシア対外情報局）などが存在。その規模や、主な活動内容は「冷戦」の終結によって変わりつつあるが、現在も活動を続けているのは確かなようだ。

■そのほか、これらの要素もチェック！

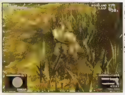
この時代は兵器開発の部門でもし烈な開発競争が展開。それによって、フライングパンケーキと呼ばれる円盤型の戦闘機や空飛ぶ戦車、陸上空母、さらにフライングプラットホームと呼ばれる1人乗りの小型飛行機など、奇妙な兵器が数多く開発されたようだ。『MGS3』にもフライングプラットホームなどの兵器が登場するので、その姿をチェックしてほしい。

СИСТЕМА/ДВИЖЕНИЕ 基本システム／アクション

豊富な移動・攻撃・動作や、CQCによる流れるような格闘攻撃など、多彩なアクションが魅力の『MGS3』。それら1つ1つの基本動作をまとめて紹介する!!

『MGS3』を遊ぶ前に知っておきたい基本を紹介！

いくつもの武器やアイテム、そして多彩なアクションを使い分け、"潜入" という任務を遂行していく『MGS』シリーズ。本作ではカムフラージュやCQCなど、前作から大きく変わった点も多い。そこで操作方法や画面の見方などの基本情報から、スネークのアクション（CQC）まで、実戦にかかわる情報をまとめてお届けしていこう。



◀CQCは何度もお世話になるはず。必ず覚えておこう！

1 コントローラ サバイバルで使うボタンを操作ごとにピックアップ!!

すべてのボタンを使う『MGS3』。今回一番注意したいのは、各種ボタンは感圧センサーに対応しているということ。とくにCQCで使う◎ボタンは、押し込む強さにより、動作が大きく変化する。何度も試して、強さの加減を覚えておこう。また、左右のスティックは倒すだけでなく、押し込む（L3・R3ボタン）用途も多い。



ボタンと操作方法

①✚キー	通常カメラ時：ストーキング移動／主観カメラ時：視点の移動
②左スティック	通常カメラ時：移動／主観カメラ時：視点の移動
③L3ボタン	拘束している状態で敵兵を尋問する
④右スティック	カメラの向きを変える（フカン、ビハインド時）
⑤R3ボタン	右スティックで動かした角度でカメラを固定、解除
⑥セレクトボタン	無線機モードに入る（解除はセレクトor⊗ボタン）
⑦スタートボタン	サバイバルビュアーを開く（解除はスタートor⊗ボタン）
⑧L1ボタン	武器構え時：狙う方向を固定／主観視点攻撃時：エイムカメラ
⑨L2ボタン	通常カメラ時：装備品の選択・脱着／ビハインド時：主観カメラでののぞき込み
⑩R1ボタン	主観カメラモードになる
⑪R2ボタン	通常カメラ時：武器の選択・脱着／ビハインド時：主観カメラでののぞき込み
⑫□ボタン	装備中の武器を使用／素手時：倒れている敵をつかむ
⑬×ボタン	体勢を「立ち」「しゃがみ」「ホフク」に変える
⑭△ボタン	木やハシゴに登ったり、エルードなどを行うアクションボタン
⑮○ボタン	通常カメラ時：パンチ、CQC／ビハインド時：壁をたたく
⑯L2、R2ボタン同時押し	主観カメラ時：背伸びする

2 画面の見方 スネークの状態がわかる基本画面をチェック!

スネークの現在の状態は、通常移動中にある程度確認できる。画面にはスネークのLIFEゲージ、スタミナゲージ、カムフラージュ率と現在のフェイスペイント&ユニフォーム、装備アイテムと武器が表示されるのだ。これらの情報は、スタートボタンで呼び出せるサバイバルビュアーと密接に関係しているので、そちらも確認しておこう。なお、敵兵に発見されたときには危険フェイズなどのフェイズゲージが中央上部に表示（詳細はP.28参照）。



① LIFEゲージ

スネークの現在のLIFEを示すゲージ。敵兵の攻撃や毒、ケガを負うとゲージは減少。このLIFEは前作までのようにレーションを使っても回復せず、時間の経過によって自然に回復する仕組みとなっている。ただし、回復のスピードは遅く、一度に大量回復はしない。ピンチになった場合は、ライフ回復剤を使えば、瞬時に一定量のLIFEを回復可能。

ライフ回復剤



▲装備したままでLIFEゲージがゼロになると、自動的に使用する。前作までのレーションと同じだ。

ただしケガを負うと……

今回は敵兵に銃撃されて銃創を負ったり、骨折したりすると最大LIFEが減ってしまう。減ったぶんは赤いゲージで表示され、サバイバルビュアーを開いて「CURE」で治すか、自然治癒を待たないとその赤いゲージぶんは回復しない。重傷を負うほど一気に赤いゲージが増えるので、素早い治療が必要不可欠だ。



② スタミナゲージ

現在のスネークのスタミナ値を表す。スネークが走ったり泳いだりすると、ゲージが減少。ゲージが減ったら、サバイバルビュアーの「FOOD」で食事をしよう。



◀スタミナゲージは水に入ればO_2（酸素）ゲージに。エルードすればグリップゲージの役割も果たすのだ。

③ カムフラージュインデックス

現在選択中のカムフラージュのタイプと、カムフラージュ率を示す。カムフラージュ率は位置や状態により変化する。

④ 装備品

装備しているアイテム類を表示。何も装備していないと表示されない。L2ボタンを押しっぱなしで、装備変更可能。

⑤ 装備武器

装備している武器類を表示。何も装備していない場合は表示されない。R2ボタンを押しっぱなしで、装備変更可能。

PICK UP!! ゲームスタート時の「難易度」でゲーム性が変化

アクションゲームが苦手な人は、『MGS3』をクリアできないのでは!?と思っている人も多いはず。しかし、ゲームスタート時に選択できる難易度しだいで、ほとんど死ぬことなく最後までプレイできるのだ。難易度は開始時に4種類用意されているが、一番変化があるのは「VERY EASY」と「HARD」。そこで「NORMAL」を基準にしたときの、2つの難易度の変化をリスト化してみた。また、「VERY EASY」で使えるEZ GUN（イージーガン）についても注目。

比較対象		
難易度	VERY EASY	HARD
アイテム数	多い	少ない
敵兵の強さ	麻酔銃一発で眠る	麻酔銃で眠りにくい
最大弾数	多い	少ない
LIFE量	多い	少ない
敵兵の眠る時間	長い	短い
その他	EZ GUNを所持	カロリーメイト未所持

EZ GUNの性能をピックアップ!!

EZ GUNの特徴は以下のとおり。VERY EASYでは、敵兵のどの部位に麻酔弾が当たっても一発で眠るので、この銃を使えば戦いで負けることはないだろう。また、どこを狙っているかをレーザーポインタで示してくれるので安心だ。

- 弾数無制限の麻酔銃
- レーザーポインタが表示
- 装備中はスタミナが回復
- 装備中はカムフラージュ率の最低値が80%
- 消音効果は無限



▲装備中はカムフラージュ率が80%以下にならないため、どのカムフラージュを選択していても見つかりにくい。

3 カメラ（視点）のタイプ

スネークの状態でカメラは変化する！

通常のカメラ（視点）を含め、全部で4タイプのカメラが存在。各カメラの特徴は前作までと同様だが、さらに細部が進化して使いやすくなっている。これらのカメラを使いこなすことが、クリアのポイントになってくるのだ。そこで、ここでは各カメラの特徴や切り替わる条件、そして『MGS3』で変化したポイントなどを紹介していく。プレイ前に把握しておこう。



▲一番よく使うカメラが、ハンドガンなどで小さい目標を狙える主観カメラだ。銃器類で敵兵を狙うときは、基本的にはこのカメラで！

CHECK!! 右スティックのカメラ移動を使いこなせ!!

通常移動時のフカンカメラなどでは、スネークが画面の中心となる。そのため、前作まではあと少しで先が見えるのにもどかしい、ということも多かったはず。だが本作では特定のカメラ時に、右スティックでその中心をある程度動かすことが可能となっている。少し先が見たい、というときに非常に重宝するだろう。また、カメラを移動させた状態でR3ボタンを押し込めば、カメラをそのままの状態に固定することもできる。ストーキング移動するときなどに便利だ。

視点の中心が移動できるカメラ
- フカンカメラ
- ビハインドカメラ



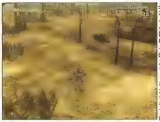


視線を動かせる！

◀▲ホフクで移動したいが、敵兵はこの先にいるのだろうか!? という状況。右ステックを動かせばこのとおり、先にいる敵兵もバッチリ確認できる！

【フカンカメラ】 通常移動時のカメラタイプ

通常移動時のカメラがこのフカン。スネークを中心にカメラが動き、見下ろした形で周囲を確認することができる。右スティックを動かせば、ある程度はカメラを動かせるので、もう少し先が見たいときなどは利用しよう。なお、フカン視点では銃を撃ちながら移動できるほか、CQC使用時、ホールドアップさせて回り込むときなど、攻撃でもさまざまな局面で利用する。



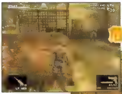
◀周辺を確認できるフカンカメラ。敵兵がどこにいるのかも、わかりやすい。

【ビハインドカメラ】 壁に張りつき中のカメラタイプ

壁や木に向かって左スティックを押し続けると、スネークがそれらに体をピタリと寄せるビハインド状態になる。この状態がビハインドカメラだ。柱や壁に身を隠しながら周囲を見ることができ、敵兵にも見つかりづらい。そして、この状態から右スティックを操作すると、L2やR2ボタンでののぞき込みを使わなくても、少し奥を見ることができる。なお、ビハインド状態で◎ボタンを押せば、壁をたたくことができるのはシリーズをとおしての共通アクション。音で敵兵の注意を引き、うまくCQCに持ち込むというのも有効な手段になりそうだ。

L2・R2ボタンでのぞき込み

ビハインド中はR1ボタンで右に、L2ボタンならば左に移動できる。そして、隠れている障害物の端までいくと、首を伸ばしてのぞき込めるのだ。そのとき、銃を装備していれば飛び出し撃ちや、グレネードなどを投げ込むこともできる。





発見される危険性も高い!!

▲▶ビハインドからののぞき込みは便利だが、のぞき込み中はカムフラージュ率が0%に。そのため、敵兵に見つかりやすいので注意しよう。

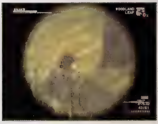
【主観カメラ】 R1ボタンでのカメラタイプ

主観カメラとはスネークの視点になるカメラのこと。フカンカメラのときならば、いつでもR1ボタンを押せば主観カメラにできるのだ。敵兵の行動や周囲を確認するときだけでなく、銃で適確に急所を狙うときは主観カメラが基本となる。

さらに、ホールドアップも主観視点を多用するので、常にボタンを押すクセをつけておきたい。またライフルや特定の武器などは、装備するだけで主観カメラの状態に。このときはL1（エイム）ボタンで、スコープ照準や肩付け照準になる。

さらにL1ボタンで狙いやすく！

この操作が有効な武器の代表格は、やはりスナイパーライフルのSVD。L1ボタンを押すと右の写真のように、スコープが表示された状態となり、狙いがつけやすくなるのだ。特定の銃を装備したら素早くL1ボタンを押すという動作を忘れずにしたい。



◀スコープは△ボタンを押すと倍率を変化できる。これで狙いも確実だ!!

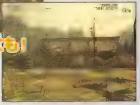
【イントルードカメラ】 ホフクで狭い場所に入ったときのカメラタイプ

イントルードカメラは部屋のダクトや床下など、狭い場所にスネークがホフクでもぐり込むとなる視点。この状態だと極端に視点が狭くなるが、敵兵から見えることもほぼないので安心だ。敵兵から身を潜めたいときに有効だろう。なお、この視点から銃を装備すれば撃つこともできるし、グレネードなどを投げることもできる。



床下やダクト内で

◀シリーズのお約束として、狭い場所にはアイテムが隠されている可能性が大。移動する場面を見られないように注意して、潜り込もう。



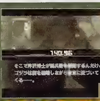
草むらの中にも！

▶今回は深い草むらにホフク状態で入ると、イントルードカメラになる。草に隠れて周囲が見えないので、緊張感が増すのだ。

PICK UP!! 情報入手からSAVEまで重要な無線！

セレクトボタンを押すと、無線機モードに入ることができる。無線通信では現在の目的から戦闘のテクニック、さらにはそのエリアでの食糧についての情報などが聞けるのだ。また、SAVEも無線通信で行うので、ひんぱんに利用することになるだろう。通信相手と聞ける情報は、右のとおり。なお、無線中には無線相手の写真やデータが表示されるのだが、特定の情報を聞いているときは写真の点数が増え、関連する画像を見ることができる。見逃さないようにしたいところだ。

キャラ	周波数	内容
MAJOR TOM	145.85	作戦の目的や進行の指示、ストーリーにかかわる設定などを聞くことができる。
PARA-MEDIC	145.73 140.96	145.73では医療に関するアドバイスや食糧の話、140.96ではSAVEができる。
THE BOSS	141.80	銃器の話、カムフラージュ、CQCなど、戦闘関連の話が中心となる。
SIGINT	?	スネークイーター作戦から通信可能。武器やアイテム関連の情報をサポートしてくれる。
EVA	?	ストーリーにかかわる通信や特殊なものが多い。こちらもスネークイーター作戦から。



おもしろ話も満載！

◀5人のなかでも会話のバリエーションが豊富で、おもしろいのがパラメディック。とくにSAVE時の映画に関する話は必見だ。



入手した周波数を入れると……

▶敵兵をCQCで尋問すると、周波数をいくつか聞くことができる。この周波数を自分で入力してみると……。尋問して実際に試してみよう!!

4 スネークの移動

ストーキング移動は非常に重要!!

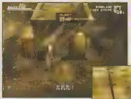
スネークは通常走って移動するが、それ以外にもさまざまな移動方法が用意されている。前作までにあったアクションはもちろん、新しい動きも追加されており、より操作しやすく進化しているのだ。とくに今回は「ストーキング」という、特殊な移動方法が追加。敵兵に気づかれないように気配を殺すこの移動を使いこなすことが潜入の重要なポイントとなる。ここでは詳しい操作方法、特徴などを操作別にピックアップして紹介する。バリエーション豊かな移動の特徴を、しっかり把握し、プレイに役立ててほしい。



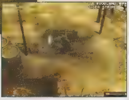
▲ローリングでガラスの窓を突き破るという、映画さながらのアクションも可能！

【通常移動】走りやローリングが可能

左スティックを倒して移動する通常移動。スティックを大きく倒せばスネークは走り、少しだけ倒すと歩く。走っているときに⊗ボタンを押せばローリングも可能と、汎用性の高い基本的な移動方法なのだ。ただし『MGS2』とは違い、走りながら敵兵の後ろに近づくと、足音で気づかれるので注意。



◀走りながら敵兵に近づくと見つかってしまう。ゆっくり歩くことも重要！



▶走って敵兵に近づき、ローリングでタックルする攻撃は、前作同様有効だ。

【ストーキング】気配を殺す移動

『MGS3』で一番重要となる移動方法が、この気配を殺して移動する「ストーキング」だ。これは左スティックでの移動ではなく、✚キーを使って行うもの。この移動方法は、スネークの移動速度が遅くなる代わりに、移動中でもカムフラージュ率が下がらない。さらに、足音もしないので、敵兵に気づかれることなく、背後から近寄ることができるのだ。

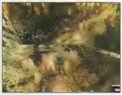


◀ここまで近づいても大丈夫。ただし、追いかけるときは移動速度が遅いため、距離を離されてしまうこともある。

ストーキングのポイント
- カムフラージュ率が下がらない
- 移動速度が遅い
- 音を立てずに移動できる

【エルード】木や手すりにぶら下がる

エルードとは木の枝や手すり付近で、⊿ボタンを押して両手でぶら下がる状態で、左右の移動も可能。エルード中はスタミナゲージがグリップ（握力）ゲージ（青色で表示）になり、ゲージがなくなるまでエルードできる（なくなると落下）。ゲージの残りには注意しよう。⊿ボタンをもう一度押せば、登ることが可能。



◀エルード中にハンドガンを装備していれば、◻ボタンで片手エルードをしながら銃撃できる。主観視点にして狙いをつけよう！

【しゃがみ/ホフク】⊗ボタンを押し続けると直接ホフクに

しゃがみとホフクは、潜入時の重要な姿勢。スネークが立っている状態で⊗ボタンを軽く押すとしゃがみ、その状態で移動すればホフクになるのは前作までと同じ。今回は⊗ボタンを長く押すと、しゃがみをショートカットして、すぐにホフクできるようになった。素早く身を隠したいという場面で、重宝するだろう。

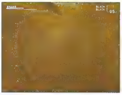


◀ローリング中に⊗ボタンを押し続けても、そのままホフクになる。この状態で敵兵に近づけば、麻酔銃などで狙うチャンスが生まれるのだ。



【泳ぐ】O_2ゲージに注意して水中へ

水位の深い場所に入ると、⊗ボタンを押すことで水中に潜ることができる（⊗ボタンを押さなければ立ち泳ぎになる）。水中ではスタミナゲージがO_2（酸素）ゲージ（青色で表示）になり、ゲージがある限り普通に泳ぐことが可能。そして、ゲージがなくなるとLIFEが減少し始め、LIFEがゼロになるとゲームオーバーとなる。

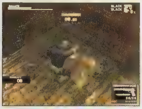


◀水中は視界が悪く、カメラも主観状態になる。思うように身動きが取れないので、水中でワニなどに襲われないように注意したい！

5 アクションボタンの操作

さまざまなアクションが△ボタンで行える!!

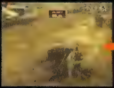
ロッカーを開閉したり、台の上に登ったりという、おなじみのアクションの数々。これらは△ボタン＝アクションボタンを押すだけで、簡単に実行可能だ。さらに今回は木に登ったり、エリアによっては機関銃や対空砲などの、設置型の武器を利用して、戦うこともできる。



◀床にある扉の開閉など、⊿ボタンを使うケースは多い。

CHECK!! 設置型の武器を利用できる！

通常の銃火器と比べ、圧倒的な威力を誇る設置型の武器。使う場合は武器の前に立ち、⊿ボタンを押すと銃座で構える。そして◻ボタンを押せば発射可能だ。なお、使うのをやめたいときは、⊿ボタンで離れられる。攻撃を受けたときも、銃座から離れる場合が……。





▲▶◻ボタンを押し続けると、連続で弾を発射し、敵を寄せつけない。L1ボタンを押せば、さらに狙いがつけやすくなる!!

ロッカーを開閉する



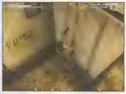
▲ロッカーを開けば中にアイテムがあることも！　敵兵に見つかりそうなときなどに、中に隠れることも可能。

箱に登る



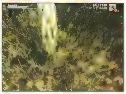
▲スネークの腰までの障害物ならば、登り降りすることも可能。箱の上のアイテムを回収するときに使おう。

ハシゴを登る



▲ハシコを登り降りできる。ちょっとした長さならば自動で移動するが、長いハシゴは自分で移動させることに。

木のツタを登る



▲スタート直後に必要となるアクション。ツタがからまっている木の前で⊿ボタンを押せば、登ることが可能。

ドラム缶を転がす



▲施設などにあるドラム缶は、衝撃を与えると爆発する。倒れているものは、⊿ボタンで転がすこともできるのだ。

6 CQC【CLOSE QUARTERS COMBAT】

CQCとは一瞬で敵兵を無力化する攻撃!!

前作までは敵兵と素手で戦う手段はパンチやキック、投げなどだったが、本作からは「CQC」と呼ばれる近接戦闘術を使えるようになった。これはCQC武器装備時か素手のときに使用可能で、敵を拘束したあとは、さまざまなバリエーションに派生する。ここではその派生パターンと特徴を紹介。

CQC武器とは？

CQC武器とは、名称の左下に赤くCQCと書かれている武器（素手も含む）。これを装備した状態なら、敵兵の近くで◎ボタンを長く押すことでCQCが可能だ。ちなみに、素手でのCQCでも喉斬りは発生する。



▲麻酔銃は一番使い勝手のいいCQC武器。移動時は装備しておいてもいいだろう。

◎ボタンを軽く押す

パンチ→パンチ→キック



◀○ボタンを軽めに連打すると、この攻撃になる。

○ボタンを押し続ける

拘束 or 直投げ

敵兵に近づき○ボタンを押すと拘束になり、左スティックを倒した状態だと一発で気絶させる直投げに。

CQCのフローチャート

START

CQC武器以外だと!?

例えばAK-47のようなアサルトライフルを装備しているとき、敵兵の近くで◎ボタンを押すと銃で殴る。動作は鈍いが、当たれば敵兵を転ばすことが可能。これで奇襲を仕掛けるのも、おもしろいだろう。



各CQCのパターンを一挙公開!!

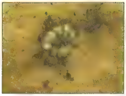
ここで解説するのは、CQCでできる8つの行動。上のフローチャートを確認して、状況に合わせ、これらの動作を的確に出していけるようにしたい。とくに効果的なのは、敵兵を一撃で気絶させる直投げだろう。

1 拘束　敵兵の近くで◎ボタンを押し続ける



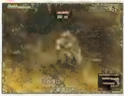
◀敵兵を身動きできなくする。多少敵兵から離れていても拘束状態に持ち込めるのだ。

2 直投げ　左スティックを倒しながら◎ボタン



◀敵兵を拘束しようとするとき、あらかじめ左スティックを倒しておくと、この動作に。

3 尋問　拘束からL3ボタン



◀敵兵をナイフで脅して、さまざまな情報を入手できる。敵兵によって情報は異なる。

4 盾　銃を装備した状態で拘束から□ボタン



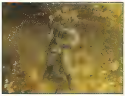
◀拘束した敵兵を盾にして、銃を構える。片手で構えられる銃器でのみ可能。

5 拘束後投げ　拘束後に左スティックを倒して◎ボタン



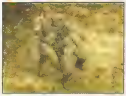
◀一度敵兵を拘束したあと、うつぶせに押し倒せる。このあとホールドアップが可能。

6 喉斬り　拘束から◎ボタンを押し込む



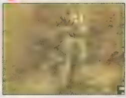
◀拘束した敵兵の喉をナイフで斬る。音を立てずに敵兵を殺害することができるのだ。

7 首絞め/首折り　拘束から◎ボタン連打



◀○ボタンを押すと首を絞め、ある程度絞めると首を折る。隠密に敵兵を殺害可能。

8 引きずり　拘束から左スティックを倒す



◀敵兵を拘束している姿を見られないように、拘束状態のまま引きずって移動できる。

CHECK!! ホールドアップのバリエーションがさらに増えて戦略性がUP!!

『MGS2』では、すべての敵兵をホールドアップさせ、ドックタグを入手するということが楽しみの1つだった。本作ではドックタグの要素はないため、ホールドアップはあくまで敵兵の無力化と、アイテムを奪う手段ということになる。とくに、キュアーやスタミナ回復にアイテムの奪取は欠かせない。ここではバリエーションが増えたホールドアップに注目していこう。



◀ホールドアップではいくつかのアイテムが奪える。いいアイテムが欲しければ、とにかく脅そう！

敵兵が立った状態からのホールドアップ（正面・背後）

こちらの方法は前作までと同じ。敵の背後からストーキング移動で音を立てずに近づき、銃口を向ければホールドアップできる。もちろん、敵兵を一度眠らせてキックで起こし、起き上がるときにあらかじめ銃を構えておく、という方法も今までどおり有効。ホールドアップ後は急所（頭、心臓、股間）に銃口を向けると、敵兵がブルブル震えてアイテムを落とす。なお、今回は背後からホールドアップさせたら、□ボタンを押し続けていれば、銃口を敵兵に向けたまま相手の正面に回り込める。



◀背後からホールドアップに成功。敵兵が銃を落として両手をあげたのを確認したら……。



▶□ボタンを押し続けたまま左スティックで移動可能。敵兵の正面に回り込むことができるのだ。

CQCからのホールドアップ

新しいホールドアップのパターンがCQCからの派生だ。これは上で解説した拘束後投げを利用する。敵兵がうつぶせに倒れるので、すかさず□ボタンを押そう。すると、敵兵は頭をかかえ、ホールドアップ状態となるのだ。脅すときは体に当てないように地面に発砲しよう。



◀この状態にできれば、敵兵は無力化！

7 敵兵 敵兵の特徴とフェイズの仕組み

バーチャスミッションでは、頭巾をかぶったような兵士たちがスネークの潜入活動を妨害してくる。ここでは、それらの敵兵をもとに、タイプ、頭上に出現するマークの意味、行動パターン、それに発見されたときの状況の変化などについて詳しく紹介していこう。これらのことを把握しておけば、戦闘になった場合でもパニックに陥ることはないので、しっかりチェックしておいてほしい。

タイプ 一般兵と無線兵の2タイプ

各地のマップでスネークを待ち構えている敵兵には「一般兵」と「無線兵」の2タイプが存在する。前作に登場した敵兵との大きな違いはこの部分。前作ではすべての敵兵が無線機を所持していたので、誰に発見されてもすぐに増援を呼ばれてしまった。しかし『MGS3』では、一部の敵兵しか無線機を所持していない。倒す場合も回避する場合も、ここがポイントになってくるので、頭に入れておこう。なお、基本的な行動パターンは2タイプともほとんど同じだが、無線兵は本部に連絡するという使命を負っているためか、一般兵と比べて逃亡しやすいようだ。ただ連絡後の攻撃は変わらないので、どちらと戦う場合にも注意が必要だ。

一般兵



◀無線機を持たない兵士。スネークを発見すると、無線兵に呼びかけて増援を要請させ、自分も積極的に攻撃を仕掛けてくる。

無線兵



◀背中に無線機、左胸に会話装置（赤いランプが点滅）を装備した兵士。スネークを発見すると本部に増援を要請する。

●敵増援も基本的に同じ

無線兵が本部に連絡すると、本部から増援が駆けつけてくる。それらの敵兵も基本的にマップを巡回していた敵兵と同じで、一般兵と無線兵が存在。また、ゲームを進めると、より強力な武装をした増援部隊が現れることも！



◀増援として出現する敵兵も基本的に一般兵と無線兵。

●バリエーションは多彩

敵兵にはバーチャスミッションに登場する頭巾をかぶった兵士のほか、山猫部隊の兵士、黒い目出し帽の兵士、軍服姿の兵士など、そのバリエーションは多彩。また軍用犬なども登場するため、より慎重な潜入活動が求められそうだ。

山猫部隊



軍用犬



◀敵によって対処方法も変えていく必要がありそうだ。

頭上のマーク 6種類のマークの意味

特定の状況になると、敵兵の頭上には感情や状態を表すマークが出現し、それによって行動パターンが大きく変化する。ここでは6つのマークをピックアップし、その状況や意味を紹介していこう。これらが読み取れれば、その後の行動がわかるのだ！

疑惑



◀怪しい物を見たり、音を聞いたりしたときに出現。一時的に歩みを止めたあと、その場所まで調べに来ることもある。

気絶



◀打撃や首絞めなどの攻撃で、気絶したときに出現する。星のマークの数は、気絶している時間の長さを表す。

睡眠



◀Mk22（麻酔銃）などで眠らせたときに出現。Zマークの数は、眠っている時間の長さを表している。

解消



◀調べたが異常は見当たらないなど、疑惑が解消されたときに出現。この表示のあと、敵兵の行動パターンは通常に戻る。

発見



◀スネークを発見したとき、あるいは銃撃などを受けて危険を感じたときに出現。危険フェイズになってしまうことが多い。



▲これは前作にもあったあの状態か……でも様子が少し違う？

行動パターン より賢く、素早くなった！

敵兵はアサルトライフル、ハンドガン、グレネード、ナイフで武装していて、それらを使い分けながら攻撃を仕掛けてくる。行動パターンはこれまで以上に賢く、そして素早くなっていて、銃を向けると左右に移動したり、中腰のまま走って逃げたり、グレネードを投げると地面に伏せたりなど、こちらの攻撃をたくみに回避するようになった。また、基本的に味方と連携して攻撃してくるので、短い時間でも大きなダメージを受けることがあるのだ。

連携攻撃も得意！



▶銃を向けると左右に移動したり、突然しゃがんで逃げることも！　また味方との連携攻撃も得意で、効果的な攻め方をしてくる。



◀１人が攻撃している間、その背後を移動して回り込み、こちらの逃げ道をたくみにふさいでくる。気がつけば周囲を完全に包囲されていることも……？

4つのフェイズ 敵兵に発見されたときの状況の変化

敵兵に発見されると画面中央にフェイズゲージが表示され、経過した時間や交戦状況によってフェイズが刻々と変化していく。その流れは以下のとおり。フェイズゲージの数値は99.99から始まり、ゼロになるごとに「危険→回避→警戒→潜入」とフェイズが変化。それよって敵兵の行動パターンも切り替わり、決められたルートを巡回したり、警備を強化したり、味方と連携して攻撃を仕掛けてきたりする。このシステムは基本的に前作までと同じだが、『MGS3』では危険度によってフェイズゲージの数値の減少速度が変わる仕組みになった。例えば周囲の敵兵を全滅させても、ほかに敵兵がいれば数値の減少速度は遅く、逆に完全に危険が去ればフェイズゲージがすぐに画面から消える。このあたりのシステムも頭に入れておくべきだろう。

4つのフェイズの流れ

4つのフェイズのつながりと流れは右の図のとおり。敵兵に怪しまれたり、発見されたりしなければフェイズが切り替わることはないので、それを心がけて慎重に進めていこう。

潜入フェイズ

敵兵がスネークを発見していない平常時の状態。マップに存在する敵兵は目を凝らし、耳を澄ませながら決められたルートを巡回、または特定の場所を警備している。この状態を維持するのが基本。

一定時間隠れる

痕跡を発見される

発見される

危険フェイズ【ALERT】

敵兵がスネークを発見した状態。無線兵は無線で増援部隊を呼び、味方と連携して攻撃を仕掛けてくる。敵兵の視界にスネークが入っている限りゲージは減少せず、フェイズはこの状態のまま。

警戒フェイズ【CAUTION】

敵兵がスネークを見失った状態。あるいはスネークが残したなんらかの痕跡を敵兵が発見した状態。本部に増援を要請し、駆けつけた敵兵たちとともに、周辺の警備を強化する。

回避フェイズ【EVASION】

敵兵がスネークを見失った状態。見失った場所を中心に、その付近一帯の捜索活動を集中的に行う。この状態で行動すると再び発見される可能性が高い。警戒フェイズになるまではガマンが必要？

敵兵の視界から逃れて一定時間隠れる

一定時間隠れる



フェイズゲージ

▲敵兵がスネークを発見すると同時に表示され、数値がゼロになると次のフェイズに切り替わる。

フェイズゲージが減少しないバトルも！

戦闘によっては左に掲載した「フェイズの流れ」に当てはまらず、特定のフェイズから変化しないものもある。そんな戦闘に遭遇したら、マップを隅々まで移動してみよう。その原因が必ずどこかにあるはずだ。



◀条件をクリアしないかぎり、潜入フェイズには戻らないのだ。

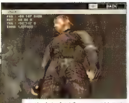
ВЫЖИВАНИЕ サバイバル

ジャングル内でのサバイバル活動を支える「サバイバルビュアー」。本作で初登場となるこのシステムを活用することが、過酷な大自然での任務を成功させるカギとなる。

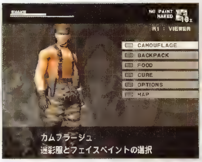
ジャングルを生き抜くための新システムを解説！

『MGS3』で核となるサバイバル要素をサポートするのが、本作で初登場となるサバイバルビュアー。これは、いわばゲーム中のメインメニュー画面であり、イベントシーンや無線通信中でなければ、いつでもスタートボタンで開くことができる。ここからは、サバイバルビュアーの5つの項目について解説しつつ、敵地で生き抜くために重要となるシステムについても紹介していこう。





▲サバイバルビュアーではR1ボタンでビュアー画面になり、スネークの姿を鑑賞できる。
◀武器や食糧などは、その形状のほかに、それぞれについての解説も確認可能だ。



サバイバルビュアーの項目

※OPTIONSはタイトルメニューのものと同じく、字幕設定や主観カメラ操作などが設定できる。

1 CAMOUFLAGE カムフラージュ

自然と同化して敵兵の目をあざむく！



▲もちろん、過去のシリーズと同様に、物陰を利用して敵の視線から隠れることも、カムフラージュでは重要となる。

周囲の環境とマッチしたユニフォーム（迷彩服）に身を包み、フェイスペイントを施すことで、自然と一体化して敵兵から見つかりにくくする。これがカムフラージュ（偽装）の基本だ。ユニフォームなどを変えたい場合は、サバイバルビュアーの「CAMOUFLAGE」から、「FACE」や「UNIFORM」を選択して模様をリストから選ぶ。また、どれだけ偽装できているかは画面右上に表示される「カムフラージュ率」で確認でき、この数値が大きいほど見つかりにくいことを表す。また、模様以外の特殊な効果があるフェイスペイントやユニフォームも、ゲーム中に登場するようだ。



▶カムフラージュ率が高ければ、敵から攻撃を受けても、ヒットしにくくなるようだが……!?

画面の見方

フィールド画面



カムフラージュ率

リアルタイムで変化！

画面右上には、現在選択しているフェイスペイントとユニフォーム、そしてカムフラージュ率が常に表示されている。このカムフラージュ率は、フィールドの状況やスネークの行動によってリアルタイムに変化していく（下のカコミ参照）。

選択画面



カムフラージュ率の変化

着替えの目安に！

フェイスペイントやユニフォームの選択画面では、リストの横に"現在のカムフラージュ率からの変化量（%）"が表示される。これを目安に着替えることで、簡単に場面に応じた適切なカムフラージュが可能となるだろう。

CHECK!! カムフラージュ率に影響する要素

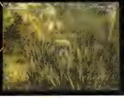
場面ごとに変化していくカムフラージュ率。この変化に影響する要素は、大きく分けて2種類存在する。1つは、周囲の環境と、選択したフェイスペイント&ユニフォームの相性。そしてもう1つは、スネークの移動や姿勢など、行動によるカムフラージュ率の変化だ。ここでは、それぞれのサンプルケースから、カムフラージュ率の変化を解説する。

1 フェイスペイントとユニフォームの選択

下の2点の写真は、同じ場所、同じ姿勢における、フェイスペイントとユニフォームを変えた場合の比較だ。左の写真は、森林地帯用のWOODLANDのフェイスペイントと、草むらで有効な森林迷彩のLEAFのユニフォーム。そして右の写真は、フェイスペイントをしていない状態（NO PAINT）&茶系の背景で有効な山岳迷彩のSQUARESのユニフォーム。景色に合った選択をするのとしないのとでは、これだけの差が生まれてしまうことに注目しよう。

フェイスペイントとユニフォームによるカムフラージュ率の違い

WOODLAND + LEAF→ 50%



▶上半身が草むらから露出しているとはいえ、高い数値を記録。

NO PAINT + SQUARES→ -20%



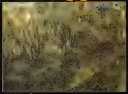
▶緑の環境に赤茶色の服だと、かなり目立ってしまう。

2 スネークの移動方法や姿勢

今度は、同じ場所、同じフェイスペイント&ユニフォームでの、スネークの姿勢によるカムフラージュ率の変化の比較だ。ちなみに、フェイスペイントはWOODLAND（左参照）、ユニフォームは木や草、土の上などで有効な森林迷彩のTIGER STRIPEを着用している。結果は、敵兵の視線に入りにくいホフク状態のカムフラージュ率のほうが、断然高い数値となることがわかるだろう。ちなみに、スネークの移動によるカムフラージュ率の低下は、走行時が一番大きく、逆に音を立てないストーキング移動が最も小さくなるようだ。

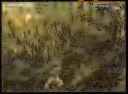
姿勢によるカムフラージュ率の違い

立ち状態→35%



▲草の上で有効な組み合わせとはいえ、平地に立っているせいか数値は低め。

ホフク状態→80%

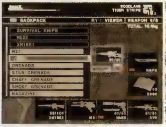


▲ホフクで姿勢を低くすることで、カムフラージュ率が大幅アップ！

2 BACKPACK バックパック

必要に応じて武器や装備品を携行する

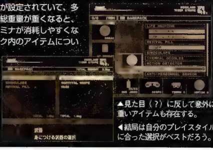
本作では、入手した武器や装備品はいったんバックパックに格納される。使用したい場合はサバイバルビュアーの「BACKPACK」を選び、武器なら「WEAPON」、装備品なら「ITEM」のリストから選択して携行する必要がある。ただし、一度に携行できるのはそれぞれ8種類までだ。なお、以下ではゲームの序盤に登場する武器や装備品について、その用途や性能などを紹介する。



◀ケースに応じて適切なアイテムを選択することは、過酷な任務では大切だ。

CHECK!! 武器や装備品には「重さ」がある！

武器や装備品には重量が設定されていて、多くのアイテムを携行して総重量が重くなると、そのぶんスネークのスタミナが消耗しやすくなってしまう（バックパック内のアイテムについては、重量はカウントされない）。すぐに使える便利さを重視して重装備にするか、それとも軽装備にしてスタミナの消費を抑えるか。このあたりも戦略の一部となるだろう。



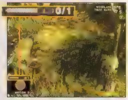
▲見た目（？）に反して意外に重いアイテムも存在する。

◀結局は自分のプレイスタイルに合った選択がベストだろう。

装備品 ITEM

本作にはシリーズおなじみのものから新たなものまで、多彩な装備品が存在。なかでも、バッテリーの消費は新要素となるため、下の解説をチェックしておこう。

バッテリーは全装備品共通！



▶特定アイテムの装備や使用によって、全アイテム共通のバッテリーを消費する。ただし、しばらくバッテリーを使わないでいると、少しずつ残量が回復していくのだ。

ライフ回復剤 LIFE MEDICINE (LF MED)

LIFEを瞬時に回復できる

ソ連が開発した戦闘活動薬。装備品ウィンドウを開いて◎ボタンで使用すると、少量ながらLIFEを一瞬で回復できる。また、装備中にLIFEが0（ゼロ）になると、自動的に使用してLIFEが回復する。

ペンタゼミン PENTAZEMIN (PENTAZEMIN)

銃撃時の手ブレを抑える

ベンゾジアゼピン系抗不安薬。装備品ウィンドウを開いて◎ボタンで服用すると、スタミナ低下時などに起こる銃撃の手ブレを抑えることができる。これは狙撃銃だけでなく、ハンドガンなども含めた銃全般で効果がある。

仮死薬 FAKE DEATH PILL (F.DEATH.P)

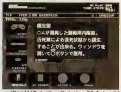
使えばその場で仮死状態になれる

CIAが開発した諜報用内服薬。装備品ウィンドウを開いて◎ボタンを押すと服用し、仮死状態になる。これまでのシリーズにはないアイテムだが、どのような場面で使うことになるのだろうか!?

蘇生薬 REVIVAL PILL (REVIVAL.P)

仮死状態から復活できる

CIAが開発した諜報用内服薬で、唯一バックパックにしまえない装備品。仮死状態のときに服用すると、蘇生することができる。ただし仮死状態が長すぎると生き返ることができなくなることも……。



▲歯に仕込んでいるため、残念ながらバックパックにはしまえない。

葉巻 CIGAR (CIGAR)

健康のため吸い過ぎに注意

装備すると自動的に葉巻を吸い、装備中は徐々にLIFEが減少していく。過去のシリーズでは、わずかな火を明かりとして使ったり、煙をかざすことで赤外線トラップの位置を把握できたが、本作での利用価値は……!?

双眼鏡 BINOCULARS (SCOPE)

目的地を偵察する

軍用の高性能双眼鏡で、遠距離から偵察を行える。装備すると専用のスコープ画面になり、Ⓐボタンでズームイン、Ⓡボタンでズームアウトが可能（ズーム速度は押す強さに対応）。また、装備中は移動することができない。

赤外線ゴーグル THERMAL GOGGLES (THERM G)

敵兵などの「熱源」を視覚化する

熱源を視覚化する暗視装置で、装備すると視界内の高温の物体ほど赤（白）く表示される。人間や動植物のほか、アイテムやトラップの位置の把握にも役立つだろう。なお、装備中はバッテリーを消費していく。

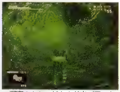


▲周囲の景色に溶け込んでいる敵兵や動植物なども、赤外線ゴーグルを通せばバッチリ確認することができそうだ。

暗視ゴーグル NIGHT VISION GOGGLES (NVG)

暗い場所でも視界を確保

わずかな光を増幅して映像化する暗視装置。肉眼ではほとんど見えない暗い場所でも、視界を確保できる。ただし、赤外線ゴーグル同様、装備中はバッテリーを消費するので、使いすぎには注意。



▲洞窟内など、ほとんど光が届かないエリアなどで威力を発揮するだろう。

動体探知機 MOTION DETECTOR (MOTION D)

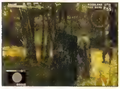
動きを感知してレーダーに表示

物体の動きを感知して表示するセンサー。装備すると、スネークの周囲を反時計回りにゆっくり走査しつづけて、動いているものがあればレーダー上に光点で表示。なお、装備中はバッテリーを消費する。

アクティブソナー ACTIVE SONAR (SONAR)

音波を発生して周囲を走査する

特殊な音波で生物の位置を探知するセンサー。装備してL3ボタン（左スティック）を押すと、バッテリーを消費してスネークを中心に探計音を発生させ、対象物を光点で表示する。



▶探計音を発生させるため、近くに敵兵がいると警戒される危険も。

地雷探知機 MINE DETECTOR (MINE D)

クレイモアとの距離を探知

装備すると、地面に設置されたクレイモア（地雷）を探知し、近くにある場合は音で知らせる。発信音の間隔で距離が判別でき、間隔が短いほど距離が近いことを表す。なお、装備中はバッテリーを消費する。

生体センサー ANTI-PERSONNEL SENSOR (AP SENSOR)

敵兵の接近を音と振動で伝える

人間の生体反応を感知して振動と音で知らせるセンサー。距離が近いほど振動と音の間隔が短くなる。装備中はバッテリーを消費し、センサー以外の振動がオフになる。また、主観カメラでは、スネークの視線方向のみを感知する。

ダンボール箱 CARDBOARD BOX (C BOX)

ジャングルでの効果のほどは!?

シリーズおなじみのダンボール製の箱。装備すると、体育座りで箱をかぶって隠れる。また、過去のシリーズでは、特定の場所でダンボールを装備すると、対応した場所に自動的に運ばれる仕掛けがあったが……。

ワニキャップ CROCODILE CAP (CROC CAP)

ワニにカムフラージュ!?

ワニの形をした帽子で、装備するとかぶる。一見すると単なるお笑いアイテムだが、ワニキャップを装備して水中に潜っていると、敵兵から発見されなくなる効果がある。また、ワニをキャプチャーするときにも有効か!?

虫ジュース BUG JUICE (BUG JUICE)

ハチやヒルを寄せ付けないスプレー

虫除けの塗布薬。装備品ウィンドウを開いて◎ボタンで使用すれば、効果が続いている間はハチやヒルなどを遠ざけることができる。ヒルが生息する沼地などを渡る際には、必需品となるかも？

武器 WEAPON

ここでは、武器系統ごとに攻撃時の操作や特徴を紹介していく。とくに、系統ごとの操作の違いはしっかり把握しておきたい。また、新要素となるサプレッサー（消音器）の消耗やエイムカメラなども確認しておこう。



サプレッサーは武器ごとに消耗

◀バッテリーとは異なり、サプレッサーは武器ごとに存在する。そして銃撃のたびに消耗して、ゲージがなくなると1つ壊れてしまう仕組み。なお、予備があっても自動的には装着されないので、装着のし忘れにも注意したほうがいいだろう。

ナイフ系

サバイバルナイフ SURVIVAL KNIFE (KNIFE)

強力な突き攻撃も可能！

大振りの野外活動用のナイフで、音を立てずに敵兵を倒すことができる。ちなみに、装備中はCQCが可能。◻ボタンを連打すると、連続で切り刻む連携技が出せる。また、◻ボタンを強く押すと、強力な突き攻撃を出すことも可能。ただし攻撃範囲が狭いのが難点といえるだろう。

ハンドガン系

EZ GUN EZ GUN (EZ GUN)

Mk22 Mk22 (Mk22)

M1911A1 M1911A1 (M1911A1)

銃攻撃の基本となる武器

◻ボタンで武器を構えて、離すと発砲する（ゆっくり離すと発砲せずに構えを解く）。また、銃を構えているときに主観カメラにすると、EZ GUN以外は銃の真後ろからの視点になる。ちなみにMk22は麻酔銃、M1911A1は実弾銃で、ともにサプレッサーが装着可能だ。なおEZ GUNは難易度「VERY EASY」のみの特殊麻酔銃(P.24参照)。

突撃銃（アサルトライフル）系

XM16E1 XM16E1 (XM16E1)

AK-47 AK-47 (AK-47)

エイムカメラや連射モードを活用



▲武器を構えて主観カメラにして、さらにL1ボタンを押すとエイムカメラ（肩付け照準）に。

◻ボタンで武器を構えて、さらにボタンを押し込むと発砲。また、武器ウィンドウを開いて△ボタンを押すと、連射モードをセミオート（1発ずつ発砲）、三点バースト（3連射）、フルオート（連射）に切り替えられる（AK-47は三点バーストのみ不可）。なお、XM16E1の場合はサプレッサーも装着できる。

ショットガン系

M37 M37 (M37)

距離が近いほど高威力

◻ボタンで武器を構えて、離すと発砲する（ゆっくり離すと発砲せずに構えを解く）。前方近距離の標的に対して威力を発揮するのが特徴で、敵兵に当てれば大きく吹き飛ばすことも可能。ただし距離が遠いと威力は激減する。



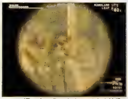
▲散弾銃での攻撃なので、正面方向ならある程度の範囲内の敵すべてを攻撃できる。近距離なら、多少狙いがずれてもお構いなしに敵兵を吹き飛ばせるだろう。

狙撃銃（スナイパーライフル）系

SVD SVD (SVD)

長距離からの狙撃で敵兵を排除！

遠距離からの銃撃に特化した銃で、武器を装備すると自動的に構えて主観カメラになる。さらにL1ボタンを押せば、照準スコープをのぞいた状態に。また、スコープの倍率は△ボタンで3倍と10倍に切り替えが可能。



▲つり橋の向こうからやってくる敵兵の胸にある無線機をピンポイントで狙う、といったような精密射撃も可能だ。

グレネード系

グレネード GRENADE (GRENADE)

白燐手榴弾 WP GRENADE (WP G)

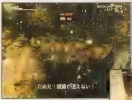
スタングレネード STUN GRENADE (STUN G)

チャフグレネード CHAFF GRENADE (CHAFF G)

スモークグレネード SMOKE GRENADE (SMOKE G)

妨害系の効果も充実

◻ボタンを押すと構えて、離すと投げる（ボタンを押す強さで投てき距離が変化）。また、全種類とも投げてから3秒後に爆発（構え中は爆発しない）。グレネードは爆風と破片でダメージを与え、白燐手榴弾は爆発範囲を燃やし尽くす。そしてスタングレネードは、爆発時の閃光と音で敵兵を気絶させるのが目的。残り2つについては各種妨害用だ。



▲チャフグレネードは、金属片を散布して敵の無線や各種センサーなどの電子装置を妨害する。



▶スモークグレネードは、爆発で大量の煙が発生し、敵兵の視界をさえぎることができる。

上記以外の武器

上で紹介した武器以外にも、ゲーム序盤では武器として装備する以下のアイテムが登場する。また、これらのほかにも、キャプチャーした食糧を装備して投げたり、エリア内に設置してある固定機銃や対空機関砲などの、敵勢力の武装も使用することができる。

松明 TORCH (TORCH)

炎を明かりとして使用する

シラカバに松ヤニを染み込ませた松明（たいまつ）。装備すると松明を掲げ、◻ボタンで着火と非着火を切り替えられる。また、◎ボタンを連打すれば松明を振り回して攻撃することも可能。

マガジン MAGAZINE (MAGAZINE)

投てき武器として使用する空弾倉

使用済みの空弾倉で、グレネード系の武器と同じく、◻ボタンで構えて、離すと投げられる（押す強さで距離が変化）。銃撃時に装弾数ぶんを撃ち切って、自動的にリロードした際にバックパックに追加される仕組みだ。

TNT TNT (TNT)

リモコン起爆式の爆弾

トリニトロトルエンを使用した無線起爆式の軍用爆弾。◻ボタンで設置して（MAPで位置の確認が可能）、TNT装備時に◎ボタンを押すことで起爆する。複数設置した場合は、設置した順に1つずつ起爆させられる。

クレイモア CLAYMORE (CLAYMORE)

正面方向に有効な対人地雷

対人指向性地雷。◻ボタンを押しながら左スティックで方向を変えて（起爆範囲が赤い線で表示される）、ボタンを離すと設置。起爆範囲内に物体を感知すると爆発。

雑誌 BOOK (BOOK)

魅力的なグラビアに釘付け!?

成人男性向けのグラビア雑誌。◻ボタンで設置できる。敵兵がこれを発見するとグラビアに釘付けになり、その間は発見されずにすむ。興奮しているのか、ときおりプルプル震えながら雑誌を読みふける姿は必見だ。

ネズミ捕り MOUSETRAP (MOUSETRAP)

小動物を生け捕りするトラップ

◻ボタンで設置して小動物を捕らえる。設置したり、獲物を捕らえたりしたネズミ捕りは、MAPで位置を確認することも可能。なお、ネズミ捕りはホフクで回収でき、獲物を捕らえたものでも回収すれば再使用できる。

指向性マイク DIRECTIONAL MIC (MIC)

通常では聞こえない音も捉える

高性能の指向性集音マイク。装備すると自動的に主観カメラで構えて、マイクを向けた方向の音を拾うことができる。通常では聞きとれないかすかな音や、敵兵の足音などをとらえることが可能だ。

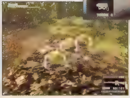
3 FOOD フード

動植物を捕獲（キャプチャー）して食糧化する

スネークは、すべての行動においてスタミナを消耗していく。スタミナが低下すると、LIFEの自然回復力が低下したり、銃撃時に手ブレを起こしたりするなど、さまざまなデメリットが生じるのは前述のとおり。このスタミナを回復・維持するために、ジャングル内に生息する動植物をキャプチャーして食糧化し、それを摂取する。これがフードキャプチャーの基本システムだ。ここでは、そんなフードキャプチャーの流れやポイントを簡単に解説する。また、キャプチャー対象となるジャングル内の動植物についても紹介。



▲草むらの中に潜んでいて肉眼では見つけづらい動物なども、赤外線スコープで確認すれば簡単に発見できるだろう。



◀基本的に食糧化は1匹（個）につき1つだけだが、なかには複数個の食糧になる動物も。

キャプチャー方法は2種類

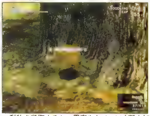
動植物は、ハンドガンやサバイバルナイフなどで攻撃して倒すことで食糧化できる。ただし、大型の動物などは、攻撃部位によっては一撃では倒せないこともあるようだ。また、食糧化の際には、生きたままケージ（檻）に捕獲する「生け捕り」と、普通に倒してレーション（携行食）化する方法の2種類が存在する。それぞれ、キャプチャー可能な動植物の種類や特徴、そして最大所持数が違うので下で確認しよう。

麻酔銃で小動物を生け捕り



▲小動物を麻酔銃で眠らせるか、ネズミ捕りで捕獲すると、最大3匹まで生け捕りできる。

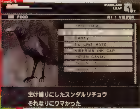
その他はレーション化



▲動物を殺傷するか、果実やキノコに攻撃を加えるとレーション化。最大16個所持できる。

食糧を食べてスタミナを回復させる

入手した食糧はそれぞれ最大数までストックでき、サバイバルビュアーの「FOOD」で選択して「EAT」で食べることができる。このとき、スネークが「もっと食わせろ！」というように味の感想を言うが、基本的においしいものほど、スタミナの回復量も大きい傾向にあるようだ。また、スタミナ以外が回復する食糧も存在するようだが……。なお、いらない食糧は「DISPOSE」で捨てられる。

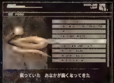




◀▲一度でも食べれば、以降は味も記憶される。マズいものでも、食べ続けると好きになることも!?

CHECK!! 時間経過で食糧が腐敗！

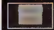
レーション化した食糧は、時間経過とともに腐敗する。腐敗の進行具合は食糧の種類によって違い、肉や魚などは腐りやすい傾向にあるようだ。なお、この時間経過には現実の時間も含まれる模様。数日前のセーブデータで再開したら、食糧が腐っていた……などという事態も!?



▲腐敗した食糧を食べても、スタミナの回復量自体は通常時と同じ模様。

食糧の状態

- **生け捕りした食糧**



生け捕りした食糧（ケージのアイコン）は腐る心配なし。

- **腐りかけの食糧**



腐敗が進むとハエのマークが1つ付く。たまにお腹を壊す。

- **レーション化した食糧**



通常のキャプチャーで食糧化したもの。この状態はまだ新鮮。

- **腐った食糧**



ハエのマーク2つだと完全に腐っていて、必ずお腹を壊す。

武器としての使用もできる

生け捕りにした動物は、投げると目覚めて活動を再開する。攻撃性の高い動物なら、敵の陽動などに使えるだろう。また、空腹の敵兵に腐った食糧を投げつけると、それを食べて体調を崩し、無力化させることもできるようだ。



▲敵兵が空腹でない状態でも、投げることで相手の気を引くことができそうだ。

CHECK!! ジャングル内でキャプチャーできる動植物や入手できる食糧とは？

ゲーム序盤だけでも、キャプチャーして食糧化できる動植物はゆうに20種類を超える。ここではそんな動植物の一部を種類別に紹介。ちなみに、敵兵を脅したり、食糧庫などの敵勢力の施設内に入ることで、レーションやカロリーメイト、即席ラーメンなどの保存食が入手できる。さらに、キャプチャーすることで治療用アイテムなどに変化する薬草類なども存在するようだ。

哺乳類



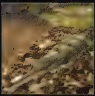
ネズミやウサギなど、生け捕り可能な小型の哺乳類のほか、ヤギやコウモリも登場。

鳥類



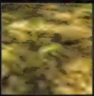
カササギなどの小型の鳥は、音に敏感に反応して逃げてしまうことも多いようだ。

は虫類



本作の象徴（？）ともいえるヘビは多彩に登場。そのほかに凶暴なワニなども生息。

両生類



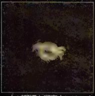
さまざまなカエルが登場するが、基本的に小さい個体が多く見つけづらいようだ。

魚類



水中にグレネードを投げて爆発させれば、大量に捕獲することもできそうだが……。

カニ類



水が潤沢な洞窟内には、カニの姿も。どうやら、大量に生息しているようだ。

キノコ類



木の根元や幹にはキノコが生えている。ちなみに、スネークはキノコが嫌い!?

果物類



木に実っている果実もキャプチャー可能。頭上の枝葉を見れば発見できるだろう。

その他食糧



スズメバチの巣も攻撃すればキャプチャーできる。ただしハチの反撃（？）には注意。

保存食



カロリーメイトなどの保存食は腐らず、入手すると通常の食糧としてストックされる。

4 CURE キュアー

ケガや病気を治療する

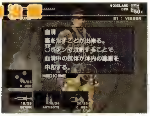
敵兵との戦闘で銃創や切創を負ったり、毒性の動物にかまれて毒を受けたりと、任務遂行中は常にケガなどの危険にさらされている。これらの症状を負ってしまうと、最大LIFEが減少したり、LIFEやスタミナが徐々に減少するなどのデメリットが生じてしまう。そんな、過酷な状況下では致命傷となりかねない症状を、自分で治療するのがキュアーだ。このキュアーでは、症状に応じて2種類の治療をほどこしていく。具体的な治療手順とあわせて、システムについて確認していこう。



▲「CURE」でＲ１ボタンを押してヒュアーモードに入り、Ｒ２ボタンを押すと過去に負ったケガや病気、さらには食べた食糧の履歴も確認できる。

キュアー方法は下の2種類

薬物治療



▶風邪や毒などの症状に対しては、医薬品を服用・投与して治療する。

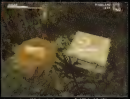
外科治療



▶一方、銃創などの外傷全般を治すには、道具や薬品を使う外科治療を施す。

CHECK!! 治療用アイテムの入手法

武器や装備品とは別に、ゲーム中には赤い十字のマークが入ったアイテムを入手できることがある。これらはキュアーで使用する治療アイテムで、バックパックには格納されずに、直接キュアー用のアイテムとしてストックされていくのだ。今のところ判明している入手法は、以下の4種類だ。



▲ハチの巣のように、食糧と治療アイテムが同時に出る動植物は序盤から登場。

主な入手方法

・薬草をキャプチャー

特定の植物は、キャプチャーすると治療アイテムになる。これらの「薬草」は、赤外線ゴーグルなら簡単に判別できそうだ。

・敵兵から奪う

気絶したり眠っている敵兵を揺さぶったり、またはホールドアップして脅すことで、弾薬などとともに入手できることがある。

・食糧とともに入手

キャプチャー時に、食糧とともに治療アイテムも入手できる動植物が存在。これらは治療アイテム目的で捕獲するのもいいだろう。

・アイテム自体を入手

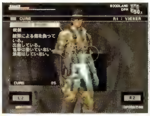
敵勢力が集中する基地や倉庫などでは、武器や食糧などとともに、エリア内に置いてある治療アイテムも入手できることだろう。

キュアーの手順

サバイバルビュアーで「CURE」を選択すると、現在負っているケガや病気などが確認できる。この症状にあわせて適切に治療アイテムを使用すれば、完治させることができるのだ。また腐った食糧を食べたりして不調になった場合は、ビュアー画面で右スティックを使ってスネークをグルグル回し、フィールド画面に戻って「嘔吐」させて治す荒療治もあるようだが……。

1 ケガや病気を確認

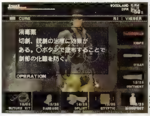
「CURE」では、治療が必要な場所に円形のカーソルが表示される。なかには、フィールド画面では簡単には気付かない症例もあるので、こまめに「CURE」を選択して現在の状況を確認する必要があるだろう。



◀患部にカーソルを合わせると、その状態が細かく表示される。

2 対応したアイテムを使う

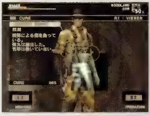
患部にカーソルを合わせて症状を確認したら、適切だと思われる処置を施していく。薬物治療の場合はＬ２ボタン、外科治療の場合はＲ2ボタンでウィンドウが開くので、治療アイテムを選択してｏボタンで使用する。



◀その部位の治療には関係ないアイテムを使っても消費するので注意。

3 完治するまで治療

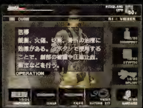
あとは完治するまで治療を施す。適切なアイテムを使用すると患部の「CURE」の数値が上昇し、これが100%になれば治療は完了。なお、自然治癒でも徐々に回復するので、ある程度の治療を施したら、放っておくのも手？



◀治療が進むと、カーソルの円がだんだん小さくなっていく。

CHECK!! 治療用のアイテムリスト

治療アイテムとして登場するのは、薬物治療用の4種類と、外科治療用の8種類の計12種類。これらのうち、サバイバルナイフと葉巻以外は、すべて消耗品（1回の使用で1つ消費する）となっている。また、症例によって使用するアイテムは決まっているので、切創や銃創など、敵との戦闘で負いやすいケガを治療するアイテムは消費も多くなるだろう。



◀包帯など、複数の治療で使用するものはとくに底をつきやすい。

薬物治療用アイテム

血清 SERUM（SERUM）

血清中の抗体が体内の毒素を中和して、毒を治すことができる。毒蛇などの、毒を持った動物にかまれた際に有効となるだろう。

風邪薬 COLD MEDICINE（C MED）

長時間上半身裸（NAKED）で行動したり、雨に打たれたりして風邪を引いた場合に服用すれば、風邪を治すことができる。

解毒剤 ANTIDOTE（ANTIDOTE）

解毒剤中の抗体が、毒性食物に含まれている毒を中和し、食中毒を治すことができる。毒キノコなどを食べてしまった場合に有効だ。

胃腸薬 DIGESTIVE MEDICINE（D MED）

腹痛を治すことができる内服薬。胃腸の調子を整えることができ、腐った食糧を食べると起こる腹痛に対して効果がある。

外科治療用アイテム

固定具 SPRINT（SPRINT）

骨折部を整復して、動かないように固定するための治療アイテム。骨折の治療に対して大きな効果がある。

葉巻 CIGAR（CIGAR）

身体に付着したヒルを取り除くことができる。火をつけたハマキをヒルに押し付けることで、安全に除去可能だ。

縫合セット SUTURE KIT（SUTURE KIT）

縫合処置を施すことで、キズを閉じるための治療アイテム。切創の治療に対して、大きな効果がある。

軟膏 OINTMENT（OINTMENT）

火傷の治療に効果があるアイテム。患部に塗布することで創部を保護し、組織の修復や再生を助ける働きがある。

包帯 BANDAGE（BANDAGE）

創部の被覆や圧迫止血、固定などがおこなえるアイテム。銃創、火傷、切創、骨折の各症状において治療効果がある。

消毒薬 DISINFECTANT（DISINFECT）

患部に塗布することで、創部の化膿を防ぐことができるアイテム。切創や銃創の治療で使用すると効果がある。

サバイバルナイフ SURVIVAL KNIFE（KNIFE）

体内に入ったり刺ったりした銃弾や矢などの異物を取り出すために使用するアイテム。使用しても消費しない。

止血剤 STYPTIC（STYPTIC）

創部にあてがうことで、創部を保護して止血することができる治療アイテム。切創や銃創での出血に効果がある。

5 MAP マップ

さまざまな情報を確認できる

今回は画面の右上にソリトンレーダーが表示されない。だが、マップの構造などは、サバイバルビュアーの「MAP」を開けば確認できるのだ。移動した場所は白く色分けされて表示されるので、どこを探索してないかはひと目でわかるようになっている。また、敵兵やアイテムの場所などの情報がマップに記録される場合もあるのだ。

マップ中に表示されるアイコンの意味

ここではマップ中に表示されるアイコンのなかから、序盤で登場するものをリストアップ。とくに注目したいのは、敵兵の位置が記録される点。通常では敵兵がどこにいるかわかりづらいが、敵兵を尋問することで記録される。プレイが格段にラクになるのだ。

スネークの位置
スネークが現在いる位置。矢印の向きはそのままスネークが向いている方角を示す。

敵兵の位置
入手した情報で判明している敵兵の位置。迂回可能なら迂回するにこしたことはない。

スネークが仕掛けたTNT
スネークが設置したＴＮＴ(起爆型爆弾)の位置を示す。

ネズミ捕り
ネズミ捕りを仕掛けた場所が表示される。仕掛けた順番までは表示されない。

アイテムボックス
エリア内にあるアイテムの位置が表示される。種類までは表示されない。

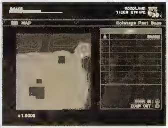
クレイモアの位置
スネークが仕掛けたクレイモア（地雷）の位置を示している。

目的地
そのエリアで向かうべきポイント。特定の場合のみ表示される。



ズームイン、アウトも自由自在
▶△ボタンでマップのズームイン、□ボタンでズームアウトが可能。細かい部分まで地形をチェックしたいときに使おう。

連続エリアは切り替え可能
◀マップの上下左右に矢印が表示されている場合は、✚キーを入れながら◎ボタンを押せば、となりのエリアのマップに切り替えることが可能だ。



CHECK!! 敵兵を尋問すれば情報入手！！

マップ上の情報のなかには、敵兵を尋問しないと手に入らないものも存在する！　ＣＱＣによって拘束したあと、Ｌ３ボタンで敵兵を尋問することができるので、一度だけでなく連続して行うと、うまく情報を引き出すことができるだろう。アイテムの位置や敵兵の位置だけでなく、攻略のテクニックや極秘情報なども聞けるかも!?



◀▲敵兵を尋問すると、このエリアに仲間がいることが判明。これでマップに反映されるのだ。

サバイバルするエリアを先行公開！

ここでは今回スネークがサバイバルする、さまざまなエリアにスポットを当てて紹介。どのエリアも気が抜けない場所ばかり。油断するとゲームオーバーになることも！　もちろん、敵兵の警戒が厳しいエリアもあるので、場所に合わせたカムフラージュが必要となる。



深きジャングル
◀スネークの背丈ほどもある草が生い茂るジャングル。視界も悪いが自分が隠れるにはもってこいの場所でもある。食糧も豊富にとれそうだ。



漆黒の洞窟
▶先も見えない暗闇に閉ざされた洞窟。頼りになるのは１本の松明（たいまつ）の明かりのみ。この先には何が待ち構えているのだろうか!?



ワニの棲む沼
◀あたり一面に凶暴なインドガビアルが生息する池。奥に進めば水位は深くなり、泳ぐこともできるようだ。だが、いくらスネークでも水中でワニと戦うのは厳しそう。襲われなければいいが……。



敵兵のいる施設
▶ヘリや通信施設など、敵兵の重要な拠点となりそうな施設。見通しはいいが、警戒は厳重そう。



渓谷のつり橋
◀渓谷を通るにはつり橋を使うしかない。橋の上には敵兵がいるが、つり橋を支えるロープを切れば……。

CHECK!! 多彩なトラップがスネークを待ち構える!!

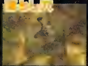
スネークの敵となるのは、なにも敵兵だけではない！　エリアによっては、さまざまなトラップが設置されている場所もある。ここでは序盤で登場するトラップのいくつかを紹介していこう。どれも危険なものばかりで、ヘタをすると一発でゲームオーバーになることも……。



▲ロープに引っかかると、頭上の鳴子がカランカランと鳴って、敵兵を呼ぶ。



▲ロープが切れると、クギの付いた丸太が勢いよく落ちてくる。



▲草で隠された落とし穴。これに引っかかると、ゲームオーバーに……。



▲高圧電流が流れ続けるフェンス。これに触れるとすさまじい電流が体に流れる!!

その他の『MGS3』情報に注目!!

仰天料理も振舞われた完成披露パーティの模様、本作とリンクするCDの情報など、あらゆる『MGS3』情報を紹介！

『MGS3』完成披露パーティに潜入！

11月25日、東京・六本木ヒルズで「MGS3 Premium Preview」が開かれた。トークショーには小島秀夫監督と、キャラデザインを担当した新川洋司氏が登場。本作が「過去10年間で蓄積してきたノウハウをすべてつぎ込んだ集大成」であると熱く語ってくれた。さらに映画監督の北村龍平氏をゲストに迎え、映画「ゴジラ FINAL WARS」、SCEの『サルゲッチュ』、大塚製薬、そしてシンガーの和田アキ子さん（主題歌の日本語版を熱唱）とのコラボレーションを発表。会場をおおいにわかせていた。



◀3人によるトークショーでは、本作に関する話から映画談議まで行われ、終始笑いが絶えなかった。



今週の食材評価

意外とイケるな

▶なんと会場でワニ、ヘビ、カエル料理を発見。さっそくスネークになった気でキャプチャーしてみた。う～ん、ウワサどおり鶏肉みたいで……。

3つの方法でさらなる特典をゲット

『MGS3』はさまざまなメディアとリンクしており、それを利用することでカムフラージュ（迷彩服やフェイスペイント）が出現したり、特別なアイテムが本編で使えるようになる。ここでは、現在判明しているリンク可能な3つの要素について詳しく紹介していこう。ここで紹介するもの以外に、まだリンクできる方法はありそうなので、今後の『MGS3』情報もこまめにチェックしてほしい。

1 インターネットに接続!!

『MGS3』起動後、「Play Station BB Unit」などを使ってインターネットに接続すると、本編で使用できるカムフラージュがダウンロード可能！　詳しい接続方法については『MGS3』の取扱説明書に記載されているので、さっそく接続してゲットしよう。

2 予約特典CDでカムフラージュを入手!

『MGS3』をお店で予約すると先着でもらえるCD「MGS3–THE FIRST BITE–」をゲームの取扱説明書に従って使うと、本編で使用できるカムフラージュが出現するのだ。CDを入手できた人は、ゲーム開始時に試してみよう。



3 好評発売中のマキシシングルにも!

ミュージッククリップやオープニングソングなどを収録したマキシシングル「"Snake Eater" song from METAL GEAR SOLID 3」でも、別のカムフラージュが入手可能！　こちらもチェック。価格:¥1,000（税込¥1,050）。



コナミトロイマーの人気キャラを探せ！

コナミの運営するグッズショップ「コナミトロイマー」の人気キャラ、ガーコとケロタンが『MGS3』に参上！　ガーコはカムフラージュのユニフォーム、そしてケロタンはスネークの活動を影ながら見守る人形として活躍する。なお、この2体にはとある秘密が隠されているらしい……。

ガーコ迷彩



◀ガーコの顔がたくさんプリントされたユニフォーム。ある特殊能力を秘めている。

ケロタン



▲攻撃を当てるとゲコゲコ……と鳴き始める。ゲーム内にいくつもある。

電撃PS創刊10周年特別付録DVD-VIDEO DISC

HIDEO KOJIMA in MGS3 Private Disc

今号の付録DVDは、PS誕生10周年＋電撃PS創刊10周年、そしてシリーズ3部作の完結編である『MGS3』の完成を記念して制作されたもの。内容は大きく4つの項目に分けられており、タイトルメニューから見たい項目を選択。その後、見たい映像にカーソルを合わせて決定すればOK。収録されている映像を順番に紹介していくので、見る前に1つずつ確認してほしい。



▲まずはタイトルメニューで4つの項目から1つを選択。その後、各項目にある映像の中から見たいものを選んで決定しよう。

Trailer 『MGS3』関連の予告編を収録

2003年のE3から2004年のTGSの間に制作された『MGS3』の5本のクリップ映像を完全収録。公式サイトよりも美しくクリアな映像で見られるので、何度も見返してみると意外な発見ができるかも！　また、古いものから順に見ていくと、開発の初期段階では、まだスネークがCQCの動作をしていないことにも気がつくはずだ。



▲小島監督が手がけた5本のクリップ映像を完全収録！

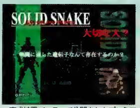


▶2003年のE3の映像を見ると、現在のスネークの動きと違っているシーンもある。

Special 4本のオリジナルムービーを収録

カイル・クーパー氏が制作した『MGS3』のオープニング、完成披露パーティで公開された映像、「猿蛇合戦」のダイジェスト、さらにこのDVDのオープニングといった4つのスペシャル映像を収録。友だちに『MGS3』の世界を紹介するときはコレでキマリ！

収録映像
❶Kyle Cooper Opening Title
❷MGS3 Premium Preview Movie
❸"Snake vs Monkey"Digest
❹MGS3 40sec.Movie



▲完成披露パーティで公開されたプレミア映像を再編集して収録。『MGS』から本作までの移り変わりまでもがわかる、超A級保存版の内容だ。

Interview 小島監督がシリーズを語る

「かくれんぼ」がベースというシステムの原点的なことから、各作品が持つテーマ、そして最新作『MGS3』に対する思い入れなど、小島監督が時間の許す限り語ってくれた！　さらにシリーズが完結することについても直撃してみた。



◀ゲーム制作に取り組む小島監督の姿勢も感じ取れるはず。

METAL GEAR ACID 巨大な影をついに目撃!

キャラクターカードを使ったときの演出やカードの入手方法、さらに公式サイトのトレーラーでもシルエットでしか見られなかったアイツの姿もバッチリ確認可能。新たなルール、新たな物語で広げられる「詰め『MGS』」に期待せよ！



◀カードを使って移動したり攻撃を行ったりしていくのだ。

電撃でゲームしちゃうよ！キャンペーン すんゲー10本。20

発売直前 総力特集!!

すんゲー10本。

あらゆる角度から

ナムコが放つこの冬注目の人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ最新作！

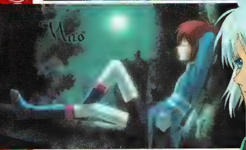
Tales of Rebirth®

テイルズ オブ リバース



幅広い層のユーザーから、熱狂的な支持を受けている『テイルズ オブ』シリーズ。その最新作である『テイルズ オブ リバース（以下ＴＯＲ）』の発売まで、あとわずか！　そこで今回は、これまでに判明している全情報に加え、ついに明らかになった序盤のストーリーを、余すことなくお届けしよう。

PS2	テイルズ オブ リバース
	12月16日発売 CERO 全年齢
RPG	▶ナムコ
	▶¥6,800（税込¥7,140）
	▶MC2（81KB）









『TOR』の見どころを徹底検証！

"2つの種族"と"再誕"がキーワードとなる『TOR』の世界！

人気イラストレーター・いのまたむつみ氏による印象深いキャラクターや、やり込み度バツグンのシステム、そして戦略性の高い戦闘といった、シリーズ伝統の要素を踏襲しつつも、数多くの新要素が加わり大幅にパワーアップしている本作。ここではまず、世界観にスポットを当てて、キーワードとなる3つの項目をチェック！

広大な土地を有する豊かな国
カレギア王国

舞台となるカレギア王国は、4つの大陸で構成されており、主人公ヴェイグが住む北辺の村・スールズから、砂漠に囲まれた灼熱の地・アニカマルまで、さまざまな風土の街や村が点在している。なお、王国ではガジュマとヒューマという、2つの種族が共存しているのだ。



◀1年前に国王が亡くなり、現在は娘のアガーテが女王の座に就いている。

異なる特徴を持つ2つの種族
ガジュマとヒューマ

古くからカレギアの地で、衝突と共存を繰り返しながら暮らしてきたガジュマとヒューマ。だが、2つの種族がともに手を取り合い、カレギア王国を建国してからは大きな争いもなく、平和が続いているようだ。ちなみに、カレギアの王は代々ガジュマが務めることになっている。



「知」を司るヒューマ

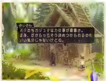
人間と変わらない容姿をしているヒューマ。知力に長けており、彼らが編み出した発明や技術の数々が、カレギアの文明の発展に大きくかかわっているようだ。





「力」を司るガジュマ

自然を愛するガジュマには、大きな耳や尻尾が生えており、動物のような姿をしている。ヒトによって、犬に似ていたり、ネコっぽかったりと、姿が異なるのも興味深い。



生命と精神のパワーが生み出す特殊能力
フォルス

ガジュマの限られた人物にしか発現しなかった、生命と精神力から生み出される強大なパワー・フォルス。どんな力が得られるのかは、本人の資質によって決まる。ただし、心が乱れると力が暴走し、自らを死に至らしめるという危険な一面も…。

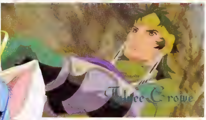


▲ある事件をきっかけに、ヒューマにも多数のフォルス使いが出現。



導き出す王国の新たなるカタチとは――!?









WORLD ワールド

『TOR』の主な登場人物と世界観に迫る



ヒューマとガジュマという2種類のヒトがともに暮らすカレギアの地。この世界をより深く楽しむために、ドラマの中心となるキャラクターたちと世界観をひもといていく。

CHARACTER キャラクター

いのまたむつみ氏の描く、繊細で魅力的なキャラクターたち。それを余すことなくドーンと紹介。かわいさ満点のチビキャラライラストにも注目!!

フォルスという力に翻弄(ほんろう)される8人の勇者たちに注目!!

ヴェイグたち8人を結びつけるものは、〝フォルス〟という特殊な能力。この力が一般の人々に具現化したことで、世界に混乱が訪れている。ヴェイグは、フォルスの暴走の原因を突き止めるため、そしてさらわれたクレアを助けるために、仲間とともに旅を続けるようになるのだ。ここではキャラクターをより深く知るために、彼らのプロフィールなどを見ていこう。



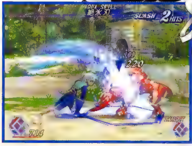


無愛想だが、あやまちを見過ごせない正義漢

ヴェイグ・リュングベル Veigue Lungberg

PROFILE
年齢：18歳
種族：ヒューマ
身長：183cm
体重：71kg
CV：檜山修之

北辺の村スールズで生まれ育ったヒューマの若者。幼くして両親を亡くし、クレアの両親に引き取られて生活している。無愛想で冷たい印象を受けるが、それは1年前に起きた事件の影響でもある。彼の凍りきった心を溶かせるのは、やはり幼なじみのクレアだけなのだろうか……。



◀基本的にプレイヤーが操作するキャラ。氷のフォルスと華麗な剣さばきを融合させた特技が強力なのだ。



自分よりも他人を思いやる優しい少女

クレア・ベネット ClaireBennett



ヴェイグの幼なじみ。明るく誰からも好かれていて行動力もある。ヴェイグが唯一心を許す相手で、2人を見ていると彼女のほうが年上に見えることもしばしば。とある事件に巻き込まれて村を離れるが、そんな状況でも彼女は明るさを失わずに周囲を励ます。ちなみに、戦闘には一切参加しない。

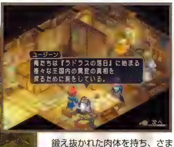
PROFILE
年齢：17歳
種族：ヒューマ
身長：163cm
体重：45kg
CV：安田未央

▼自分がどんなに苦しい状況でも、他人をまず気づかう優しいクレア。そんな姿にヴェイグはひかれ、守りたいと思うのだろうか。



ザピィ





自ら"業"を背負うガジュマの武人

ユージーン・ガラルド
Eugene Gallardo



鍛え抜かれた肉体を持ち、さまざまなことに精通しているガジュマの大男。落ち着いた物腰や卓越した槍さばきから察すると、彼が武人であることは間違いないだろう。現在は記憶を失ったマオの保護者として、2人で旅をしている。その目的は、この世界に忍び寄る影に対抗しうるフォルスの持ち主を捜すことらしいが……。

PROFILE
年齢：40歳
種族：ガジュマ
身長：193cm
体重：108kg
CV：石塚運昇

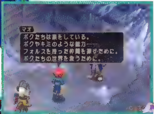
過去よりも未来に想いをはせる少年

マオ
Mao



過去の記憶を失っている少年。だが、そんな一面をおくびにも出さず、明るく冗談を飛ばすパーティのムードメーカー。フォルスの使い手としてはかなり優秀で、攻撃系の導術が得意。その腕前は、手合わせしたヴェイグをひるませるほど。

PROFILE
年齢：13歳
種族：ヒューマ
身長：153cm
体重：38kg
CV：渡辺明乃



▲マオの得意技はフォルスキューブでのフォルス反応のチェック。その力を生かし、フォルスの力を持つヒトを捜す旅を続けている。



◀マオが使う導術は、炎のフォルスを使ったものが多い。詠唱時間こそ長いが、ヒットすればかなりのダメージが期待できそう。

ガジュマを憎むか弱き少女

アニー・バース
Annie Barrs

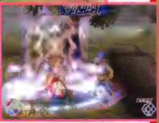


PROFILE
年齢：15歳
種族：ヒューマ
身長：155cm
体重：40kg
CV：矢島晶子

とある事件が原因でガジュマを憎んでいる少女。だが、本来は医者を目指す優しい性格なため、自己嫌悪にも似た思いを抱え込むことに……。今の彼女からは少女らしい笑顔を見ることができないが、みなと旅を続けることで、アニーにかつての笑顔が戻る日は来るのだろうか？



◀ヴェイグたちの前で何かを言いたそうなアニー。彼女の口から出た言葉とは……？



▶陣術と錬術という特殊な特技を使うアニー。これは方陣を描いて範囲内の味方や敵に効果をおよぼすのだ。

電撃でゲームしちゃうよ！キャンペーン すんゲー10本。2004

◇テイルズ オブ リバース

ティトレイ・クロウ
Tytree Crowe

常に前向きな青年



PROFILE
年齢：17歳
種族：ヒューマ
身長：178cm
体重：69kg
CV：山口勝平

工場の街、ペトナジャンカで生まれ育った青年。曲がったことが許せない熱血漢で、そのためか考えなしに特攻して仲間をやっかいごとに巻き込むことも多い。だが、そんな結果にも本人は気にする様子もなく、その快活さが好かれる要因でもある。ちなみに姉が1人いて、まるで頭が上がらないらしい。





▲ティトレイが仲間になることで、ヴェイグたちのパーティはにぎやかさを増していく。

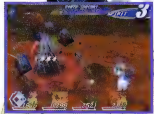
ヒルダ・ランブリング
Hilda Rhambling

謎を秘めた美人占い師

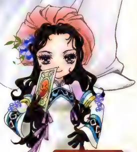




どこか冷たく妖艶な雰囲気を漂わせる美女。タロットカードによる占いを得意とする。敵対するものには冷たく容赦なく対応したりと、幾多の修羅場を経験したことをうかがわせる場面も多い。また、彼女には或る強い望みがあるらしく、それが行動の原動力にもなっている。



▶攻撃系の導術が得意なヒルダ。彼女かマオのどちらかがいれば戦いがラクになりそう。



PROFILE
年齢：21歳
種族：ヒューマ
身長：168cm
体重：48kg
CV：大原さやか

アガーテ・リンドブロム
Agarte Lindblum

カレギアを治める若き女王



PROFILE
年齢：20歳
種族：ガジュマ
身長：160cm
体重：43kg
CV：篠原恵美

美しい毛並みと洗練された優雅さを持つガジュマの女王。急逝した父、ラドラス王の跡を継いでカレギア王国を治める。彼女にはとある強い想いがあるのだが、それを実行するための権力を手に入れた彼女は、周囲を巻き込む事態を引き起こすことに……。



▲ユージーンとは、昔からの知り合いらしいアガーテ女王。彼女がユージーンに直接伝えたいこととは？

STORY 物語

2つの種族による、波乱に満ちた“再誕”の物語が描かれていく本作。ここでは、明らかになった衝撃のプロローグと序盤ストーリーを公開。

これまで、断片的な情報はあったものの、カレギア全土に被害をおよぼした事件「ラドラスの落日」や、心を閉ざしていたヴェイグが旅に出る理由など、多くの部分が謎に包まれていた物語導入部分。その詳細を、流れにそって一挙大公開。



◀序盤からイベントが次々と発生。物語にグイグイと引き込まれていくこと間違いなし。

導入部分で明かされる「ラドラスの落日」の真実とは――!?

人々から慕われていた、カレギアの賢王・ラドラス。彼が引き起こした大惨事は、後に「ラドラスの落日」と呼ばれるようになった。多くのヒトの命を奪い、生き残った者の心にも深い傷跡を残しただけではなく、さまざまな異変の元凶ともなった、この事件の内容に迫る。



▲ゲーム冒頭のムービーで「ラドラスの落日」の一部始終を見ることができる。ラドラスに何が？



ラドラス・リンドブロム

強大なフォルスを持つ、ガジュマの王。2つの種族の共存を統治方針とし、人民から支持されていたが、事件により生前の名声はかき消されてしまった。

カレギア全土を揺るがす大事件が発生!!

王都・バルカに建つ城の1室で、ベッドに横たわっているラドラス。彼を突然襲った原因不明の衰弱は、王としての職務がまっとうできなくなるほどに、その体を蝕んでいった。そんなある日、空に浮かぶ夕日がしだいにゆがみ、溶けるように形を変えていくという、不思議な現象が発生。その様子を見ていたラドラスの表情が一変する。異変を感じた兵士たちが（ユージーンとカレギア軍大将ミルハウスト）部屋に踏み込むと、そこには手を天にかざしてフォルスを発現させているラドラスの姿が！　彼らの言葉に耳を貸さず、衰弱している体で強大なフォルスを放出したラドラスは絶命し、彼の放ったフォルスはカレギア全土に降り注いだ。そして、暴走したフォルスはあちこちの建物や列車を破壊し、多くの住民たちを死に追いやったのだった……。



死の間際に国王がフォルスを放出！

◀自らが持つエネルギーをすべて注ぐかのように、強大なフォルスを発現させる国王。

▶まばゆい光と衝撃が周囲を包み、ラドラスからフォルスが放出される。





被害はカレギア全土に広がり…

◀降り注いだフォルスによって、各地で大混乱が起こる。賢王と呼ばれた人物が、なぜこのような事件を起こしたのだろうか!?

「ラドラスの落日」を境に変化していく王国

衝撃的な大惨事「ラドラスの落日」以降、不穏な空気が漂い、これまで平和だったカレギア王国がゆっくりと、だが確実にゆがみはじめていく。その原因とも思われる、事件後の王国で起こった3つの大きな変化を、ここで紹介してみよう。

1 新たな女王が誕生

ラドラスの後継者として王の座に就いたのは、彼の愛娘・アガーテ。彼女は、なんらかの目的のために美しいヒューマの娘を必要としており、自分のもとへ連れて来るようにと、直属の部隊に命令を下すのだ。



◀アガーテの命令により、ヒロインのクレアもカレギア軍の兵士たちに誘拐されてしまう。

2 ヒューマに能力者が！

これまで、ガジュマのなかでもほんのわずかしか存在しなかったフォルス使い（＝能力者）が、ヒューマにも大量に出現した。



◀能力者が激増したことによって、フォルスの暴走など、これまでになかった事件が次々と発生！

3 バイラスが激増

自然界にあるものが怪物へと姿を変えたものをバイラスと呼ぶ。事件以降、急激にその数を増やし、ヴェイグたちの行く手をはばむ。



◀植物や動物などが怪物化し、フィールドやダンジョンに出現。ときには、街中にまで現れることも！

ONE POINT COLUMN 揺れ動く世界を治めようとする「聖獣」はそのとき……!?

この世界は、火や水といった六元素によって形作られており、それを司る「聖獣」という存在が登場する。彼らは、神のようにこの地を見守り、世界が揺れ動くときに、それを治めようとヒトの前に姿を現すらしい。



水 シャオルーン
「水」を司る聖獣。持ち前の好奇心から、ヴェイグたちに助言を与える。

風 ウォンティガ
「風」を司る聖獣。理知的かつ懐疑的で、非情な決断にも感情を挟まない。

闇 イーフォン
「闇」を司る聖獣。力の信奉者で、何事も力で解決することを好む。

火 フェニア
「火」を司る聖獣。生きとし生けるものを慈しむ、大いなる母性的存在。

光 ギリオーヌ
「光」を司る聖獣。達観しつつも、無関心ではいられない二面性を持つ。

地 ランドグリーズ
「地」を司り、世界の歴史をすべて記憶に留めている、長老的な聖獣。

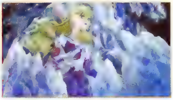
そして時はたち「ラドラスの落日」から1年後、

「ラドラスの落日」によって氷のフォルスが発現したヴェイグは、暴走した能力で幼なじみのクレアを氷柱に閉じ込めてしまう。それから1年……心を閉ざした彼のもとに、ユージーンとマオが訪ねて来るところから物語がスタートするのだ。

ヴェイグのフォルスが暴走！



◀暴走したヴェイグのフォルスが、そばにいたクレアを直撃。



▲一瞬で氷のフォルスに閉じ込められてしまうクレア。そして、助け出すことができないまま1年が経過する。

ヴェイグの前に現れ、旅へと誘うユージーンとマオ

スールズにある集会所の中で、凍りついたクレアの近くに座り込んでいるヴェイグ。そこに、ユージーンとマオがやって来て、フォルス使いを捜す旅へと彼を誘う。そして、マオが炎のフォルスで氷を溶かし、クレアの救出に成功する。そのことに感謝した彼は、2人の話を聞くことにする。

氷の近くに座るヴェイグ



◀突然現れ、旅へと誘ってくる2人にまったく耳を貸さず、追い払おうとするヴェイグだが……。

炎のフォルスでクレアを救出



▶マオとヴェイグの協力により氷柱が砕け、閉じ込められていたクレアが救出される。

PICK UP! 早くも戦闘が発生！

イベントのなかで2回の強制戦闘が発生。本作の戦闘の基本を、ここでの戦いで把握しておこう。ただし、この時点ではまだ特技など、一部使用できないものもある。

VS. マオ

お手合わせといった感じで、通常攻撃のみを使って挑んでくるマオ。一定ダメージを与えると、強制的に戦闘終了となる。また、負けてもイベントが進行。



VS. フローズドクロウ

クレアを救出したあと、集会所から出たヴェイグたちの前にバイラスが現れて戦闘に。敵が3体出現するが、楽勝の相手だ。



クレアの家でくつろぐヴェイグたち。だが村にカレギア兵が現れ…

クレアに招待され、彼女の家を訪れた一行は、食卓を囲みながら「ラドラスの落日」の真相や、今後のことについて語りはじめる。その最中、クレアの父親があわてた様子で現れ、村にカレギア兵がやって来たと伝える。ヴェイグたちが兵士たちがいる広場へと出向くと、そこにはヒューマの少女を集めて尋問をしている、能力者のトーマと、カレギア兵の姿が！ さらに、もう1人の能力者であるサレまで現れ、クレアを連れ去ってしまう。



▲王国で起きている異変をヴェイグに教え、旅に同行してほしいと訴えるマオたち。

▼つぐないをするために村へ留まろうとするヴェイグに、クレアが優しい声をかける。



連行されるクレア



◀卑怯なやり方で、クレアが自分たちのもとに来るよう仕向けるサレ。

PICK UP! ユージーンたちと"王の盾"の関係

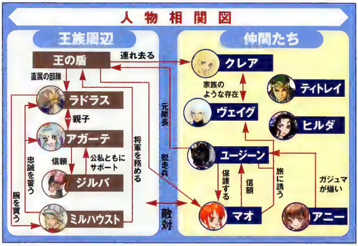
クレアをさらったのは、王の盾と呼ばれる国王直属の部隊。なんと、ユージーンはそこの元隊長、マオは脱走兵だということが、トーマたちの口から明らかになる。何やら複雑に入り組んできた登場人物たちの、現時点で判明している相関関係をチェックしてみよう！





▲相手の実力を熟知しているからこそ、サレとの戦いをあえて回避したユージーン。

◀サレたちにクレアが連れ去られたあと、自ら自分たちと王の盾の関係について語る2人。



北辺の村スールズから物語は始まる——!!

長く険しい冒険に突入する前にスールズで準備を整える！

王の盾によって連れ去られたクレアを助けるために、ユージーンたちと旅立つことを決めるヴェイグ。彼の親代わりでもあるクレアの両親は、ヴェイグを心配しつつも、娘のことを託すのだ。なお、冒険に出発する前にスールズをくまなく探索し、準備を整えることもお忘れなく。



▲小さい村ながら、ひととおりの店がそろっている。また、民家には調べられるポイントがたくさん用意されている。

PICK UP! お店や民家をめぐってみよう！

スールズから次の町までは かなりの道のりがあるので、出発前に多くの村人と話して情報を集めたり、回復アイテムなどを購入しておきたい。ちなみに、食材屋と道具屋に行くと、うれしいことに店主からアイテムがもらえる。



◀話しかけるキャラによって、会話が変化することも。



◀道具屋では、必需品であるピーチグミとライフボトルがもらえる。

スールズショップリスト

[食材屋／雪割草]

ジャガイモ	24	クリームスープなどに使う食材
ニンジン	24	クリームスープなどに使う食材
ミルク	64	クリームスープなどに使う食材

[道具屋／こだま]

ピーチグミ	500	最大HPの50%が回復
ライフボトル	800	最大HPの50%の状態で戦闘不能を回復

[武器屋／北の渓谷]

ブロードソード	300	最も普及している剣。ヴェイグ専用
ウッドトンファー	360	握りのついた木の棒。マオ専用
スピアー	420	ごく普通に手に入る槍。ユージーン専用

[防具屋／緑の草原]

レザーアーマー	275	なめし皮製の鎧。ヴェイグ専用
キルトジャケット	375	中に綿を詰めたジャケット。マオ専用
レザーメイル	325	なめし皮製の全身鎧。ユージーン専用

ONE POINT COLUMN スクリーンチャットで判明する「四星」の存在

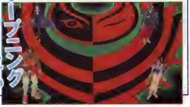
クレア誘拐後に発生するスクリーンチャット「王の盾の目的」で、初めて存在が語られる「四星」。その名が示すとおり、王国側の4人の強力なフォルス使いのことをそう呼び、スールズに現れたトーマとサレが、そのうちの2人だという。彼らがそうであったように、残りの2人もかなり強力な能力者と思われるが、いったいどんなフォルスを持っているのだろうか？　彼らとはいずれ戦うことになりそうだ。



▶「四星」が動くほど重要な任務の目的とは、はたして……!?

オープニングムービーにも登場！

▼禍々（まがまが）しい紋章の上に立つ「四星」。彼らの容姿も、オープニングムービーを見ればわかる。



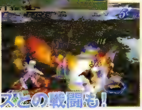
クレアを取り戻すために、王の盾を追ってミナールを目指す！

サレたちはクレアを連れ、船で王都・バルカへと向かうのではないか、という推測のもと、港のあるミナールへと向かうことにした一行。このミナールは、スールズから伸びるケケット街道を南下したところに位置し、すぐにでもたどり着けそうな距離なのだが、その道中で思わぬハプニングがヴェイグたちを襲う……。

画面左下のフォルスキューブに注目!!



◀画面左下のフォルスキューブが激しく回転するときは、敵が接近している証拠！



▶フィールドでは、もちろんバイラスとの戦闘が発生。森を歩くと、エンカウント率が上昇する。

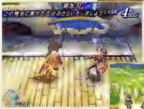
バイラスとの戦闘も！

PICK UP! ラルレン大橋に思わぬ敵が！

スールズを出てすぐの場所にある、ラルレン大橋に足を踏み入れたヴェイグたちの前に、漆黒の翼と名乗るおかしな3人組が登場。なんとも緊張感に欠ける連中で、ヴェイグに戦いを挑んでくるも、その実力はあまりたいしたことがない。

▼けたたましい決めゼリフとともに登場する、あやしげな3人。





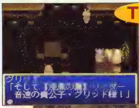
◀戦闘ではヴェイグ1人で3人と戦うことになる。だが、相手はライン移動をしてこないので、1人ずつ倒していけば楽勝だ。



▶戦いに負けた漆黒の翼は、捨てゼリフを残して逃げるように去っていくのだった……。

ONE POINT COLUMN 意外と古い漆黒の翼の歴史

シリーズファンにはおなじみの、オトボケ3人衆・漆黒の翼。彼らは、シリーズ2作目の「テイルズ オブ デスティニー」でデビューを飾った。



◀主人公・スタンをだまそうと、うまい話を持ちかけてくる。



▶食べ物の配給に並ぶ3人。ちょっとだけ落ちぶれた感が……。

SYSTEM システム

『TOR』の奥深いシステム群を徹底解析!!



『TOR』におけるシステムの根幹となる部分の多くは、『テイルズ オブ』シリーズを受け継いでいるが、新要素や改良をへてさらに進化している。ここではそれらの分析をわかりやすく進めていく。

BATTLE 戦闘

『TOR』の戦闘は、シリーズおなじみのサイドビューから、奥行きのある3ラインでの戦闘へと進化。まずはその傾向と対策を学んでいこう。

戦闘において注目すべき点は、3ラインでの戦術の変化と、フォルスによるキャラクターの成長システムだ。キャラクターの初期配置場所をはじめ、ラインの位置関係で生まれる能力補正とあわせて戦略を練る必要が出てきた。そして物語のカギともなるフォルスは、戦闘にも大きくかかわる。フォルスゲージ（FG）をためるとどんな恩恵があるかなど、発売前に確認しておこう。

戦闘発生から終了までのサイクル

- **メニュー画面**：フォルス・術技などの設定 →
- **移動**：ランダムエンカウント ↓
- **戦闘**：キャラクターを操作する ⇄ **戦闘メニュー**：アイテム・作戦・術技・装備の設定
- **戦闘結果報告**：獲得したグレードなどを表示 ↑（メニュー画面へ）

一般的なRPGと同じく、ランダムエンカウントで遭遇した敵と戦っていく。戦闘中はリアルタイムで行動し、操作対象以外はオートで行動する。また、細かな戦術設定もできるので、ストレスを感じない。



画面の見方

刻々と変化する戦況を各種表示から読みとれ!!

まずは戦闘シーンにおけるさまざまな表示とその意味をチェック。現在の自分、そして敵の状況をここから読みとることが勝利への第1歩だ。



戦闘画面

1 発動した術技
術技を使用したキャラがいた場合、その名称と術技のカテゴリーが表示される。

2 戦闘中ヘルプ
戦闘シーンの操作などに関するアドバイスを表示する。メニュー画面の「カスタム」で表示のON／OFFを切り替え可能だ。

3 敵ステータス
R1ボタンを押すと表示される、敵のパラメータ。同じ敵と何度も戦ってデータを得ると、弱点などもわかるようになる。

初期  より詳しく! 

4 フォーメーション
メニュー画面の「作戦」で設定した作戦をL1ボタンを押すことで表示。左右の操作で別の作戦に切り替えることができる。

5 ヒット／ガード
攻撃時は連続攻撃のヒット回数、ガード時は何回ガードが成功したかを表示する。ヒット時は攻撃の種類も表示される。

6 敵ターゲット
プレイヤーが操作中のキャラの攻撃目標を表示。R1ボタンで目標を変更できる。

7 ラインフィールド
戦場は3ラインに分かれていて、自由にライン移動できる。戦闘開始時の味方の隊列はメニュー画面の「作戦」で設定可能。

8 味方ステータス
ラッシュゲージ（RG）、フォルスゲージ（FG）、HPを表示（RG・FGの説明はP.46）。



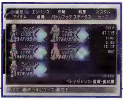
9 HP変動
通常ダメージは白、HP回復は緑で表示。火属性は赤など、属性攻撃は別の色になる。



メニュー画面のコマンドもチェック！

メニュー画面で選べるコマンドは全10種類。戦闘に直接影響のあるコマンドについてはこのあとでとくに詳しく検証するので、しっかりとチェックしてほしい。

術技	使用する術技、フォルスキューブの設定を行う	エンハンス	武具の強化を実行できる。ここで行えるのは強化のみ
作戦	キャラごとの戦術とパーティの隊列を設定する	料理	食材を使って料理を作り、HPなどを回復させる
カスタム	キー操作や画面、音声の設定などをカスタマイズ	アイテム	アイテムを使用したり、装備させるためのコマンド
装備	キャラクターごとの装備を一覧で変更できる	バトルブック	戦闘に関する各種データや、用語の記録が見られる
ステータス	キャラ能力の確認や自由称号、名前の変更ができる	セーブ	記憶陣の上ではセーブ、それ以外では中断が可能



▶画面上部にコマンド、下部にキャラを表示。

戦闘メニュー

戦闘中に△ボタンを押すと写真のような戦闘メニューが開く。一部を除き、メニュー画面のコマンドと同じ内容の設定ができるので、迷うことはないはず。戦闘メニュー中は時間が止まるので、落ち着いて装備、作戦などの変更をしていこう。



FORCE(術技)
術技の設定を変更する。また、マニュアルやオートなどの操作設定も可能。

TACTICS(作戦)
隊列や戦術を変更する。メニュー画面の「作戦」と同じコマンドだ。

SETUP(装備)
装備画面を開き、装備の変更をする。ボス戦などでの属性変更に便利。

ITEM(アイテム)
アイテムを使用。仲間のHPや状態異常を回復するのに役立てよう。



戦闘アクション

華麗なアクションで戦闘を有利に運べ!

『テイルズ オブ』シリーズといえば、ACTのように戦闘で自らキャラクターを動かして敵と戦うのが特徴。自由自在に動かしてバトルを楽しもう。

I 基本アクション

戦闘操作モードを「マニュアル」か「セミオート」にすると、自分でキャラクターを動かして戦闘することになる。『TOR』はキャラクターのアクションが多彩で、うまく使いこなすことができれば、より有利に戦うことができるのでなるべく覚えておこう。また、戦闘操作モードを「オート」にすればCOMが自動で動かしてくれる。

ライン移動 ⬆⬆or⬇⬇

本作の最大の特徴といえるシステム。戦闘フィールドが3つのラインに分かれていて、キャラクターが自由に奥のラインや、手前のラインに移動することができる。『TOS』では、画面端に追い詰められたり、敵に囲まれると脱出するのが少し困難だったが、3つのラインを使いこなせるようになったことで、敵に囲まれたときにライン移動をして逃げることもできるようになった。さらに、ライン移動を使って敵の背後に回って味方と挟み撃ちにしたり、魔法を使う危険な敵が群れの一番奥にいても、簡単に倒しに行けるようになった。



▲奥のラインへ移動。敵の攻撃をライン移動でよけたり……。



3ラインリニアモーションバトルで多彩な戦術が実現!



▲手前の敵を誘い込んだり。複数ラインに影響のある技も。

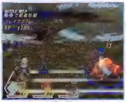
ジャンプ R2ボタン

3つのラインでの移動に加えて、『TOR』にもこれまでどおりジャンプが存在する。敵の攻撃をよけたり、敵を飛び越えて背後に回ることも可能。前作の『TOS』では、ジャンプで魔法攻撃をよけられるかどうかで、ボス戦の難易度が大きく変わっていたので、今作も活躍に期待。


▲敵の近くで飛び越すようにジャンプすると、まるで2段ジャンプをするように、敵を飛び越える。

ターゲット変更 R1ボタン+✚キー

戦闘中にR1ボタンを押し続けると、操作キャラクターの狙っている敵ターゲットを変更できる。魔法やイヤな攻撃をしてくる敵を、早く倒したいときに変更しよう。また、短くR1ボタンを押すと、すぐ近くの敵に自動的にターゲットが移る。敵の位置が激しく変わったときに使おう。


▲R1ボタンを押し続けていると、ターゲット変更ができる以外にライン上の位置や敵のHP、弱点などもわかる。

逃走 画面左端で⬅or画面右端で➡

戦闘から逃げたいときや、戦闘不能者が出てパーティを1回立て直したいときなどは、逃走をしてみよう。やり方は簡単で、画面の右端か左端へ移動し、さらに、画面左端なら左へ、右端なら右へ✚キーやスティックを入力し続ける。あとは、表示されるゲージがたまるまで待つだけだ。


▲敵によっては逃走不可能な場合も。また、戦闘画面中に障害物がある方向からは逃げられない。

II 通常攻撃

キャラクターの持っている剣や、トンファーなどの武器で戦う基本的な物理攻撃。✚キーと◎ボタンの組み合わせで3種類の攻撃が可能。また、通常攻撃は続けてボタンを押すことで、3ヒットまで連続で出すことが可能。(術を使用するキャラクターは2ヒットまで)。2ヒット目以降は同じ技を出しても違う技になったり、➡+◎などで出る攻撃が異なったりするのでいろいろ試してみよう。

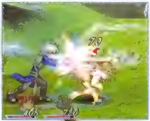
上段攻撃 ⬆+◎ボタン

上空に飛んでいる鳥や虫などの敵や、大きい敵などに攻撃を当てるときに使う。


◀ここから上方向に3回連続で攻撃を連続させて、飛んでいる敵を攻撃。

中段攻撃 ⬅or➡+◎ボタン

リーチが長いので少し離れた位置にいる敵に有効。小さい敵には当たらない。


◀先端ギリギリを当てて、有利なリーチで攻め方を工夫しよう。

下段攻撃 ⬇+◎ボタン

低い位置にいる敵に攻撃を当てたいときに使う。中段攻撃が当たらない敵にも当たる。


◀◎ボタンを押すだけでも同じ動きに。

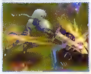
ジャンプ攻撃 ジャンプ中◎ボタン

ジャンプ中に攻撃をするとジャンプ攻撃になる。ジャンプ攻撃を当てた直後に、着地して通常攻撃をするとヒットがつながるが2ヒット目はつながらない。相手との距離で使い分けよう。

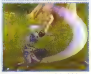
⬅or➡+○ボタン


▲ジャンプ中に武器を振り下ろす。攻撃範囲が広い。

⬇+○ボタン


▲剣を突き刺す攻撃。リーチが長く、連携しやすい。

⬆+○ボタン

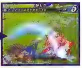

▲上方向に広い攻撃判定。地上の敵には当てにくい。



特技を連携させて連続ヒットさせよう

特技とは、武器を使った強力な攻撃のこと。通常攻撃を当てたあとに、すぐ特技を出すと特技連携となり、連続ヒットする。落ち着いて入力しよう。


▲通常攻撃後に、素早く⊗ボタンを押すと……。

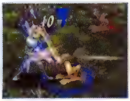

▲このように特技連携となり連続ヒット。

III 防御アクション

戦闘中にただ闇雲に攻撃ボタンを連打するだけでは、余計な攻撃を食らい、敵に勝利することは難しい。しっかりと敵の攻撃を防御したり、バックステップでよけていこう。とくにボス戦ではHPの回復方法が少なくなるので、防御が重要。うまく攻撃を防がないと簡単に戦闘不能になる。

物理防御 ◻ボタン

敵の武器攻撃などの物理攻撃を防御することができる。完全にダメージを0にすることはできず、本来食らうはずだったダメージの25%ぶんのダメージを受ける。つまり、強力な連続攻撃は防御していても、ガードの上からHPが減ってしまうので注意。


▶序盤に出現する敵でも、防御を使用しないと苦戦!

前進防御 ◻ボタン+➡(敵方向)

少しの距離を前進しながら、防御するアクション。素早く少しの距離を前進することができるので、ほんの少し間合いを安全に詰めたいときに重宝する。ただし、移動直後に一瞬スキができるので注意。また、FGを少量だけ回復することができる。


▶敵の攻撃を防御しながら前進するので、使い勝手抜群。

バックステップ ◻ボタン+⬅(敵方向)

素早く後ろに飛んで、敵の攻撃をよけるアクションで、間合いがとりやすい。防御は25%ぶんのダメージを受けてしまうので、ダメージを受けたくない場合は、バックステップでよけてしまおう。また、バックステップはRGが少しだけ減少する。


▶前作では魔法攻撃をよけるときに活躍。今回も活躍!?



RG・FG解説 2つのゲージの使い方を理解しておこう

今までにない独特な戦闘システムが特徴の『TOR』。その中核を担っているRGとFGの2つのゲージの使い方について詳しく紹介していこう。

RG（ラッシュゲージ） キャラクターの感情を自由に操ろう！

ＲＧはキャラクターたちの感情を表すゲージ。ＲＧが上昇しているときは興奮していることを表し、ＲＧが減少しているときはキャラクターが冷静になっていることを表す。攻撃力や防御力、ＨＰ回復量や下で説明する奥義にまで影響するので要注意だ。



▲一番左にある縦長のゲージがＲＧ。任意で自由に変動可能だ。また、戦闘終了後はパーティ全員のＲＧがある程度下がるので注意。

RG上昇時

ＲＧが多いほど攻撃力が上がり、攻撃ヒット時の敵のＲＧの上昇が激しくなり、食らうダメージも増す。強敵を相手にするときは注意しよう。むやみに上げると防御力が下がるのでＨＰが減りやすくなる。また、ＨＰの回復量も下がるので、うかつにＨＰを減らせないような不利な状況になる。

RG減少時

ＲＧが少ないほど防御力が上がり、ＨＰ回復量が増える。敵が強いと感じたときや、すぐ戦闘不能になると思ったときはＲＧをこまめに下げて戦ってみよう。攻撃力は下がるが、敵から食らうダメージも少なく、ＨＰ回復が期待できるので、持久戦では有利に戦闘を進めることができる。

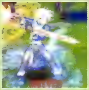
ラッシュチャージ

Ｌ1ボタンを押しながら✚キーか左スティックの上を入力するとRGを任意に上昇させることができる。そのまま入力を続けると最大まで上がる。また、この操作の直後は敵のガードを無効にできる。



クールチャージ

Ｌ1ボタンを押しながら✚キーか左スティックの下を入力するとRGを任意に減少させることができる。そのまま入力を続けると最小まで下がる。また、この操作の直後は敵のガードを無効にできる。



RGの上昇方法
攻撃（特技・奥義含む）
導術をヒットさせる
攻撃をガードされる
攻撃を受ける
アイテム「バーストボトル」を使う
ラッシュチャージする

RGの減少方法
何もせずに待機する
防御を実行する
バックステップする
ライン移動する
攻撃をガードする
クールチャージする

FG（フォルスゲージ） フォルスの力をためて解き放て！

ＦＧはフォルスキューブ（FC）のイメージをそのままゲージにしたもので、4つのひし形は✚キーの上(UP)、下(DOWN)、前方（FRONT)、後方（BACK）の4方向に対応。各方向に設定した技を使うと、ＦＧを消費するが、時間とともに回復する。



▲ＲＧの横、ＨＰゲージの上にあるひし形のゲージがＦＧだ。ゲージがＭＡＸになると色が緑に変わるのでどんどん術技を出していこう。

↑＋✕ボタン
→＋✕ボタン
←＋✕ボタン
↓＋✕ボタン



FGの回復方法
通常攻撃をする
敵を倒す
回復アイテムを使う
時間の経過とともに少しずつ回復する



ＦＧは術技と密接に関連している。術技画面での術技の設定は、戦闘画面中のＦＧと✚キー・左スティックが対応しているので、✕ボタンとの組み合わせで発動することができる。ただし、「FRONT」と「BACK」はそれぞれ戦闘画面中のキャラクターの進行方向に対応しているので、左右逆に入力しないように注意しよう。また、ＦＧがなくても術技は出せるが、ＦＧがMAXのときに術技を出すと最も力を発揮できるなど、さまざまなメリットがあるので術技はまんべんなく使おう。



FGの増え方

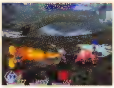
ＦＧは中央から外側に向かって徐々に増えていく。ゲージがMAXになるまでは、なるべく通常攻撃をしたり、防御をして時間の経過を待ち、MAXになったゲージから順番に使っていくのがいいだろう。また、ＦＧがたまっているときに対応した術技を使うとＨＰも回復するので覚えておこう。



術技解説 術技の基礎と奥義の使用方法をレクチャー

キャラクターの個性の1つとしても重要で、さらに、戦闘をよりおもしろくしてくれる術技。ここでは『TOR』の術技の基礎や、派手で強力な奥義の解説をしていこう。

『ＴＯＲ』には主に5つの術技の種類がある。特技、奥義、導術、陣術、錬術がそれにあたる。これらは戦闘中に✕ボタンで使用可能だ。奥義はある条件がそろうと出すことができ、特技・導術・錬術から発生させる必要がある。RGの量も条件の1つなので、ダメージに注意して戦おう。術については下の表を参照。



◀さまざまな術技が『ＴＯＲ』を盛り上げている！

導術	詠唱行動をへて遠くの敵にも攻撃できる間接攻撃。必ず、地・水・火・風・光・闇の属性がつき、術によっては2つの属性を持つ
陣術	地面に「弧法陣」を磨き、自然界の力を借りて陣円の範囲内の味方、あるいは敵に影響を与える術。HP回復能力を持つ
錬術	自分の能力を強化したり、味方の助けになる効力を持つ特技や術のこと。フォルスキューブによる強化はされないが、多彩な戦術の助けとなり、さまざまな副次効果を持つ。FGがたまっていないと使用できない

奥義の習得方法

奥義はＲＧが一定以上ないと発動しないが、積極的に狙えばかなりの戦力になる。奥義を習得するには、「スマッシュポイント」が必要。これは術技でトドメを刺したりすると獲得でき、特殊な倒し方をするとより多くのスマッシュポイントが得られる。そして、キャラクターのレベルが一定以上で、習得する奥義に必要なスマッシュポイントを獲得していればいい。習得方法は、まず奥義の派生元となる術技を選び、奥義習得ウィンドウから術技ごとのスマッシュポイントを消費。奥義のなかにはレベル設定がなく、物語進行上で習得できるものもある。

奥義の使用方法

奥義の使用方法は、まずＲＧが一定以上にたまっており(術技によって異なる)、奥義を設定した術技のＦＧがMAXまでたまっている必要がある。このとき、特技なら「特技使用中に、奥義設定したＦＧがたまっている特技」、術なら「術を発動後２秒以内に奥義を設定した術」を使用すればいい。また、条件がそろうと奥義を設定したＦＧの色が赤色に変わる。

❶RGが一定以上たまっている（術技ごとに異なる）
❷奥義を設定した術技のFGがたまっている



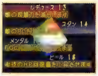


フォルスキューブ

フォルスの力を具現化したものがフォルスキューブだ！

「フォルス」とは、術や技を発動させる源になるエネルギーのこと。フォルスが具現化した立方体をフォルスキューブという。

術技のステータス画面を見ると中央に立方体のようなものがある。これがフォルスキューブ（FC）で、常に片方の面が表示される。



▲術・技の画面でロボタンを押すとＦＣ能力が見れる。

FC強化手順1 FCの頂点に注目

ＦＣは正立方体で、８つの頂点がある。８つの頂点には、キャラごとにそれぞれ異なったＦＣ能力が付いていて、それがキャラごとの個性にもなっているのだ。ＦＣは右スティックで動かすことができて、「上下」で裏側の面に、「斜め」で隣の面に、「左右」で表示面を変えずに回転させることができる。

初期メンバーのFC能力の一部

ヴェイグ		マオ		ユージーン	
シェイプ	敵の防御力を減らす	メンタル	ＦＧの回復時間が早くなる	ダメージ	術技のダメージを増加させる
スペシャル	奥義に必要な下限ＲＧを減少させる	ヒール	術技使用時ののＨＰ回復量が上昇する	フロート	ヒット時に敵を浮かせる
クール	自分のＲＧを減少させる	バースト	敵のＲＧを増やす	ホールド	術技の敵硬直時間を増加させる
ファスト	術技後の硬直を短くする	ミスティ	術の詠唱時間を短くする	ガンビット	敵の術防御力を減少させる
リベル	術技の鋼体時間を延ばす。詳しくは下記	ドレイン	術に状態異常効果を付与する	ブレイク	敵の鋼体時間を減らす

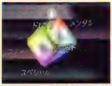
FC強化手順2 FG最大時に術・技を使用

ＦＣの対応する頂点に、それぞれ術技を設定すると、対応した✚キー＋ⓧボタンで設定した術技にＦＣの頂点ごとの能力を付加することができる。このとき、ＦＧがMAXの状態でそのＦＧに対応した術技を使用すると、ＦＣの頂点の数字が１だけ増えるのだ。これでＦＣを少し成長させたことになる。



◀ＦＧがMAXのとき術技を使えば、ＦＣも成長し、術技自体の効果もアップする。

ＦＣは８頂点あり、ＦＣを回転させないと、裏面はまったく成長しないままになる。右スティックを動かしてすべての面をバランスよく上げていこう。また、術技はただ出せばいいというわけではない。注意点を右にまとめたので覚えよう。

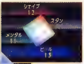


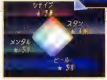
▲右スティックでＦＣを回転させて、お好みの位置に設定しよう。

●特技の場合は、攻撃が敵に当たらないとＦＣの数字は増えない。
●ＦＣ能力は、一定以上頂点の数字を増やして☆マークを出さなければ付加効果は現れない。
●錬術は使用すれば頂点の数字は増えるが、付加効果はない。

FC強化手順3 ☆マークをつけよう

ＦＣの頂点の数字を増やしていくと、一定以上で☆マークが付く。この☆マークが付いた時点で、ＦＣのその頂点の能力が１段階強化したことになり、☆は最大４個まで付く。１つの頂点のみの数字を増やすより、すべての頂点を平均的に強化したほうが、☆の増えるスピードは速かった。まんべんなく育てていこう。





◀頂点の数字を、ひたすら術技を使って増やしていくと、このように☆マークが付いていくのだ。

FC強化手順4 FCの能力は各頂点の術技に反映！

ＦＣが強化され☆マークが付いていくと、その頂点に設定した術技に対応したＦＣ能力が付加される。例えば、術技のＨＰ回復量を上昇させる「ヒール」の場所にヴェイグの「絶氷刃」を設定していた場合、「ヒール」に☆マークが付いているなら、「絶氷刃」を敵に当てたときのＨＰ回復量がアップする。このＨＰの回復量は、☆マークの数が多ければ多いほど効果が高くなる。さらに、「絶氷刃」を☆マークの付いた「メンタル」の頂点に設定すると、「ヒール」の代わりに「メンタル」のＦＧ回復量が高くなるという効果が「絶氷刃」に付加されるのだ。ただし、この効果はＦＧがMAXのときのみ発動されるので、術技はＦＧMAXで出すのが重要。



◀☆の数が多くなれば、ここまで性能に差が生まれてくるのだ。

術技の各能力値の説明

名称	効果
鋼体	発動時に敵から攻撃を受けたとき、ひるまなくなる時間
[illegible]	発動時に攻撃を当てた相手が動けなくなる時間
奥義RG	奥義発動に必要なRGの数値
[illegible]	陣術のHP回復効果の高さを表している



状態異常と能力変化

過去のシリーズになかった状態異常ばかり！

鈍足や衰弱など新しい状態異常が追加された。それぞれ水や風などの属性を持っているのが特徴だ！

戦闘中には敵のさまざまな特殊攻撃や、味方の術や技によってキャラクターの状態が変化することがある。戦闘不能状態以外は時間の経過や、戦闘終了時に回復するが、もし、戦闘終了時に状態異常のキャラがいると獲得経験値が減ってしまうので注意が必要だ。回復アイテムで治そう。

状態表

鈍足	移動速度が遅くなり、HPの自動回復もしない。地系のため鈍足効果の攻撃は、地属性に耐性のある敵には効きにくい
衰弱	FGが回復しなくなる。風系のため衰弱効果の攻撃は、風属性に耐性のある敵には効きにくい
凍結	凍りつき、一定時間動けなくなる。水系のため凍結効果の攻撃は、水属性に耐性のある敵には効きにくい
熱毒	RGが上昇して100になるとHP減少。火系のため熱毒効果の攻撃は、火属性に耐性のある敵には効きにくい
マヒ	アイテム使用以外、行動しにくくなる。光系のためマヒ効果の攻撃は、光属性に耐性のある敵には効きにくい
恐慌	移動速度が遅くなり、HPの自動回復もしない。闇系のため恐慌効果の攻撃は、闇属性に耐性のある敵には効きにくい
能力変化	特定の能力値が上下する。戦闘メニューを開くと変化の内容がわかる
戦闘不能	HPが0になり、行動できなくなる。戦闘が終了しても回復しない

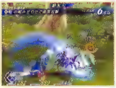


属性因子

属性は全部で6種類 関係をしっかり理解しよう

属性を利用して敵の弱点をついたり、敵の得意な技の耐性を上げるのはＲＰＧの基本。ここでは『ＴＯＲ』の属性因子を解説していく。前作より数は減っているが、新要素もある。

キャラクターの術や技、敵の弱点などに設定されている属性は右表の6種類。属性を持った攻撃は反対属性を持った敵には通常より大きなダメージを与え、同属性の場合ダメージは半減される。また、敵が鋼体耐性をもっていた場合は、その耐性に当てはまる属性の攻撃をした場合与えるダメージが弱まり、のけぞることもない。



◀うまく弱点を突くと、このように、色が変わって追加ダメージが表示される。

敵の耐性別ダメージ・行動変化

- ●弱点　通常の1.5倍のダメージ
- ●鋼体　通常の0.75倍のダメージでのけぞらない
- ●半減　通常の0.5倍のダメージ
- ●防御　通常の0.25倍のダメージで、防御する

属性因子一覧

地 ⟷ 風
水 ⟷ 火
光 ⟷ 闇



隊列 戦闘開始時の位置を設定しキャラクターの能力をアップさせよう!

キャラクターの初期配置を自由自在に変えて、自分の好みに合った戦い方を考えていこう。ラインの設定もできるので、敵の出方に合わせて変えていくのもいいだろう。

隊列を変えると、味方の戦闘開始時の配置が変わる。さらに、配置しだいでは能力に攻撃力上昇などの効果がつく。例えば、ザコとの戦闘を早く終わらせたければ攻撃力を上昇させたり、術技を多く使ってFCを早く強化したいなら、FG回復力上昇をつけるという感じだ。なんらかの能力ボーナスを得ることにデメリットはないので、積極的に活用していこう。後衛を下げたい場合や、敵が両側から味方を挟むように出現しやすい場所などで効果は発揮される。ただ、パーティ全員を一番右端に置いた場合と、一番左端に置いた場合では戦闘開始時の敵との距離は、あまり変わらなかった。

攻撃重視の隊列例



回復重視の隊列例



隊列による能力アップ効果一覧

●攻撃力上昇　★術攻撃力上昇
●防御力上昇　★術防御力上昇
●HP回復力上昇　★FG回復力上昇



隊列の能力アップはどれくらい効果的なの?

同じレベルで同じ敵に、陣形効果なし時と、攻撃力上昇時で、その攻撃力の違いを比較。

通常時



▲こちらは通常時の攻撃。

攻撃力上昇時



▲明らかに攻撃力が高い!



戦術 さまざまな戦術があるのでどんな指示ができるのかチェック

戦術の設定が1つ変わるだけで、味方COMの動きはガラリと変わる。戦闘の難易度まで大きく変わることもあるので、しっかりとキャラクターや、自分に合った戦術を設定していこう。

戦術は大きく分けて3つ。敵の狙い方や戦い方を決める作戦行動、RGの上下などを決める攻撃頻度、さらに、術技の使用方針を設定する術技条件がある。



◀戦術は全部で18個あり、行動やFGの値、術技条件の3つの組み合わせで、COMがさまざまな動きを見せてくれる。

◇作戦行動一覧

	作戦名	作戦内容
1	[illegible]	自分のライン上にいる敵を優先して狙う
2	奥の敵を狙え	奥の敵、あるいは詠唱中の敵を狙う
3	[illegible]	ガードされても攻撃し、こまめにチャージする
4	後衛を援護せよ	隊列設定の後ろにいるキャラクターのラインを保ち戦う
5	[illegible]いけ	隊列設定の前にいるキャラクターのラインを保ち戦う
6	分散して戦え	近くの隊列位置の味方と別ラインの敵を狙う
7	敵の数を減らせ	HPの低い敵を優先して狙う
8	強敵はまかせた	HPの高い敵を狙い集中攻撃する

◇攻撃頻度一覧

	作戦名	作戦内容
1	退避に徹せよ	とにかく攻撃しないで逃げ回る。防御を崩される危険もあるので注意
2	[illegible]	できるだけRGを下げてHP回復量を上げる。防御・回避を優先
3	バランスよく戦え	RGを0にも100にもしないように戦う。FGが少ないときは防御優先
4	[illegible]に戦え	戦況に応じてRGを上げるように攻撃行動主体で戦う
5	攻撃に徹せよ	RG・HP回復を気にせず敵に攻撃を繰り返す

◇術技条件一覧

	作戦名	作戦内容
1	術技は使用するな	術技はほとんど使用せず、攻撃は通常攻撃で行う
2	切[illegible]おけ	2つ以上のゲージを保つように低めの頻度で術技を使用
3	先制を狙え	詠唱時間が少ないか、FG消費の少ない術技を優先して戦う。術技頻度は中程度
4	ダメージを稼げ	敵に効果のある術技を優先し、使用可能なら奥義を使用
5	術技優先でいけ	使用可能な術技はすぐ使うように攻撃を組み立てる

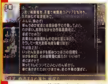
※「術技条件」の作戦内容はアニーのみ上記と異なる。



作戦 ボスやザコなどの敵に合わせて作戦をうまく変更しよう!

隊列と戦術を組み合わせたものが作戦だ。状況に応じて的確な作戦を出していこう。いちいち状況に応じて細かく変更するのが面倒な人は、自分のお気に入りの作戦も作っておくといい。

ゲーム中には8個の作戦が登録されており、そのなかの3つが、自由に選べる形になっている。戦闘中での作戦の変更方法は、L1押しながら⬅or➡で決定すればいい。ザコ敵と戦うとき用、強敵と長期戦用、ボス戦用などをうまく使い分けて、状況に応じて変えていこう。

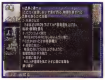


▲8つの作戦が、あらかじめ用意してあるのだ。



作戦を自分で作ってみよう!

作戦画面でR2ボタンを押して、作戦名を表示してから○ボタンを押すとベースとなる作戦が選べるのでアレンジしよう。



▶自分で隊列、戦術、作戦名を選ぶことで、オリジナルの作戦を作ろう。

作戦一覧

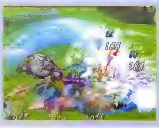
作戦名	内容
よし、[illegible]	戦闘態勢に入る。汎用的な作戦展開時に
みんな、頼むぞ!	応用を利かせた作戦展開時に
[illegible]	前衛は後衛の盾となり、後衛の一発大逆転に賭ける
今は耐えろ!	攻撃の手をゆるめ、回復に専念する
俺に[illegible]	操作キャラの援護を、味方がする
今が好機だ	我慢したぶん、一気に開放して攻勢に出る作戦
突撃し[illegible]	直接攻撃で敵の攻撃をつぶしたいときに
ザコを蹴散らせ	弱い敵から優先して倒していく

ROMを先取りプレイ 『TOR』のバトルシステムはココがすんゲー!!

どうも「TOR」攻略班のルルキです! 今回先取りプレイしましたが、はっきりいって戦闘がおもしろいです。今までの「テイルズ オブ」シリーズといえば、TP消費して術技を発動していましたが、今回はそのTPがなくなって、代わりにFGを搭載! 簡単にいうと術技はいつでも使い放題だが、ゲージをためてから術技を使うと、能力が成長するというシステムなのです。このシステムのおかげでTP回復の手間が省けるし、術技の使用=成長になるので、より戦闘が楽しくなりました♪ さらに、今までのように回復魔法を傷ついた仲間にかけるというものではなく、術技の攻撃や、敵にトドメを刺すという行為でHPを回復していけるので、いかにダメージを食らわずに、敵に技を当てていくかが重要になりました。まさに戦闘を楽しむ『テイルズ オブ』らしい作品といえるでしょう。



◀ゲージたまったら技出して、技を強化して技出して……。



◀もうHP減ったら回復魔法なんて飽きました! これからは技のHP回復量を強化します!



エンハンス 潜在能力覚醒のカギとなるエンハンスの流れを解説!!

『TOR』で育てられるのはキャラクターだけではない。彼らが装備する武具もまた成長し、秘められた能力を引き出すことが可能になっている。それがこのエンハンスだ!

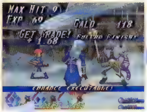
エンハンスとは、戦闘で勝利すると内容に応じて取得するエンハンスポイント(EP)を使用し、武具を強化するためのコマンド。最初は選択できず、ある程度物語を進めていくと選べるようになっている。エンハンスでは、武具の能力値を高めるだけでなく、武具に眠っている潜在能力を引き出すことも可能となる。あらゆる武具に対してエンハンスが可能なうえ、強化した武具の性能を別の未強化の武具に引き継ぐこともできるので、鍛えたものがムダになることがない。強化のやり方によってはまったく別の武具になることもあるらしい!?

エンハンスによって引き出される力

●潜在能力覚醒
HP回復、ダメージ半減など、武具には固有の潜在能力がある。潜在能力が発揮されるかどうかは覚醒率で決まり、この数値が高いほど潜在能力が発動しやすいのだ。

●武具継承
特定の武器屋、防具屋にあるメニューで、これを行うと強化した武具の能力を別の武具に継承できる。継承元の武具にあったEPは半分が引き継がれる。

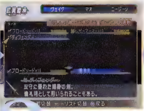
エンハンスによる武具強化の流れ



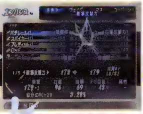
1 戦闘でEPをためる
エンハンスしたい武具を装備して戦闘に勝てばEPが加算。EPは武具ごとに設定され、最高200ポイントまでためることができる。



2 武具の能力を強化する
武具のパラメータは潜在能力の覚醒率も含めて5種類。すべての方向に限界まで強化するのもアリだが、特定の能力に絞るのもいい。



3 武具を別の武具へ継承
元の武具はなくなるが、継承先の武具の能力がアップする。一度もエンハンスしていない武具しか継承先に指定できないので注意。



4 継承した武具を再び強化
武具継承を繰り返し行い、継承時の能力が高いほど、継承効果は高まっていく。強くなるためにどんどんエンハンスしよう!



新戦闘知識 『TOS』とは異なるグレードの解説から誰もが気になる回復方法などに迫る!

ここでは今までに紹介した以外の戦闘に関するポイントをまとめてチェックしよう。『TOR』ならではのユニークな要素ばかりだ。

グレード

グレードとは戦闘でのプレイヤーの技術を判断するもので、条件を満たすと戦闘後に獲得できる。特定エリアの敵グループごとにカウントされ、そのエリアの敵グループの出現パターンで条件を満たす必要がある。敵のレベル差は条件に含まないので、パーフェクトも可能!?



▲難易度HARDで挑んだり、戦闘中にアイテムを使用しないことでグレードにボーナスが!?

—グレードリスト—

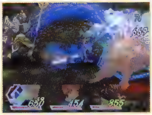
10 HITS OVER!	10ヒット以上で敵を倒した
25 HITS OVER!	25ヒット以上で敵を倒した
5 CHAIN OVER!	個人5連携で敵を倒した
NO DAMAGE FINISH!	ダメージを受けずに敵を全滅
FULLHP FINISH!	全員HP全快状態で敵を全滅
10 SECONDS FINISH!	10秒以内に敵を全滅
30 SECONDS FINISH!	30秒以内に敵を全滅
NO GUARDED FINISH!	攻撃をガードされずに敵を全滅

グレードでパーフェクトを達成すると何かある!?
戦闘データを記録するバトルブックでは、エリアごとの獲得グレードを記録可能。これを100%にする楽しみもある。

HP回復

『TOR』における回復は、一般的なRPGのような回復魔法にとどまらない、多岐にわたる方法が用意されている。攻撃に使用する術技であったり、敵を倒したりしても、HPが回復するのだ。以下に主な回復手段と、戦闘時に使用可能かどうかをリストアップするので参考にしてほしい。

回復方法	戦闘時
FGがたまっているときに術技を使う	○
回復アイテムを使う	○
HP回復効果のある術技を使う	○
敵を倒す	○
料理を実行する	×
宿屋、記憶陣などで休憩する	×



回復チャンスは逃さずに!
▲わずかではあるが、すべての術技にHP回復効果がある。なるべくFGをためて使おう。

エンカウント



フォルスキューブの回転でエンカウントの確率がわかる!

フィールド画面の左下にあるフォルスキューブは単なる飾りではなく、敵が近いと勢いよく回転する仕組みになっている。街道ぞいはあまり回転しない=エンカウント率が低い、森ではよく回転する=エンカウント率が高いといった判断の目安となるので覚えておこう。



エリア切り替えで確率変化?
長時間同じマップにいるとエンカウント率は落ちるが、街の出入りなどでエリアが切り替わると戻ってしまう。

テクニカルスマッシュ

敵を素早く倒すなど、戦闘中に特定の条件を満たして敵を倒すと、画面左上に「TECHNICAL SMASH!」と表示される。これによってアイテム入手確率がアップしたり、奥義習得に必要なスマッシュポイントが加算されるなどのボーナスがある。下の例以外にも多数存在するので、これを探すのも楽しみの1つとなりそう。



◀一度に複数のテクニカルスマッシュを発生させることだってできるのだ!

テクニカルスマッシュの一例

NO DAMAGE	ダメージを受けずに敵を倒す
CHAINS	[illegible]
HIGH SPEED	戦闘開始から短時間のうちに敵を倒す



バトルブックは超便利!
バトルブックには敵データ、獲得グレードなどが記録され、さらにゲームの進行に合わせて追加される用語解説なども見ることができる。敵データはエリア、種族ごとに整理して表示でき、獲得したアイテム、戦闘のアドバイスなども見られるのでこまめにチェックすると、いい助言があるかも。とくに「戦闘履歴」は要チェックだ。



▲「こんなことまで!?」と感心するほど詳細な戦闘履歴もあり。

OTHERS そのほかのシステム

料理、称号、スクリーンチャット…『テイルズ オブ』シリーズファンにはお約束のそのほかのシステムを、ここで詳しく見ていこう。

前作から大きく変更されたのは戦闘システムだけではない。料理や称号など『テイルズ オブ』ならではのシステムも大幅な進化をとげている。ここでは、街やフィールドなどで実行できるそのほかのシステムをまとめて紹介。シリーズを熟知したアナタも、発売日に備えてしっかり確認しておこう。



▶システムを理解しておけば、ゲームにすんなり入れる。

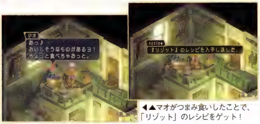


さらに便利に使いやすく 料理

ステータス回復などの効果が得られる料理。今回もレシピを覚えていれば、街の食材屋や宝箱などから食材アイテムを手に入れて実行できる。本作で新しくなったポイントを3つに分けて紹介していこう！

Point 1 食べるとレシピをゲットできる！

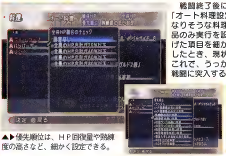
前作では、街などにある特定のオブジェを調べて入手した料理レシピ。本作ではその料理を「食べる」ことで手に入る。「食べる」行為はキャラが自動的にしてくれるが、レシピを得るには、部屋にある鍋などを調べたりする必要がある。



◀▲マオがつまみ食いしたことで、「リゾット」のレシピをゲット！

Point 2 ガラリと変わった「オート料理設定」

戦闘終了後に、料理を自動で実行できるのが「オート料理設定」。前作では、戦闘後に必要になりそうな料理効果などを事前に予想して、1品のみ実行を設定していた。本作では、下にあげた項目を細かく設定でき、戦闘終了後に実行したとき、現状に最適な料理を選んでくれる。これで、うっかりレシピの設定を間違えたまま戦闘に突入するなどということがなくなった。



▲▶優先順位は、HP回復量や熟練度の高さなど、細かく設定できる。

Point 3 便利な新システムが登場！

本作の新システムとして「食材調達施設」が登場する。ここで「マジカルポット」というアイテムを手に入れると、どこにいても一定時間移動したあと、食材を配達してもらえるのだ。ストーリーをある程度進めなければ訪れることはできないが、この施設を利用できるようになれば、近くに街がないときでも安心して冒険ができる。画面写真で施設の様子を詳しく紹介しよう。

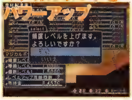


▲世界のどこかにある「食材調達施設」。



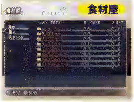
▲食材の配達は、お金をかけてレベルアップさせることで、頻度や種類、個数などを上げることができるようだ。

マジカルポットをパワーアップ



▲こまめに立ち寄ってレベルアップしよう。

食材屋



▲配達に関することだけでなく、ここで直接食材を買うことや、「チケット」という新アイテムも使うことができる。

調合師



▲食材屋の隣には、調合師というお店が！ここでは、アイテム同士を調合して、レアなアイテムを作り出せるのかも。



入手時にパラメータがアップ！ 称号

イベントやミニゲームをクリアするなど、特定の条件を満たすことで手に入る称号。前作では、レベルが上がったときに装備している称号によって各パラメータアップ時にボーナス値が付いた。本作では、称号を入手した時点でパラメータがアップするようになったのだ。



▶称号の付け替えは、ステータス画面で可能。

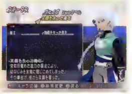
▶称号はストーリーを進め、イベントを見ることなどでもゲットできる。

イベントなどで入手可能

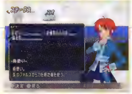


▶称号を獲得した時点で、「斬撃防御力＋2」など、パラメータがアップ！

キャラクターたちの称号の一例



ヴェイグの場合



マオの場合



ユージーンの場合

CHECK1

フィールドにもアイテムが！

フィールドを歩くとき、周りをよく見回してみよう。木の茂った場所などでは発見物（ディスカバリー）が見つかるかも！

遠くから見ると何もない…？



近づくと発見！



◀宝箱を発見！ある程度近づかないと見えないものもある。探索が楽しそうだ。



今回も楽しいゲームがたくさん

ミニゲーム

ストーリーを進めるうえで必ずプレイしなければならないものから、街の人からのちょっとしたお願いごとまで、今回も多彩なミニゲームが用意されている。ここでは、ほんの一部だが、登場するミニゲームを紹介していこう。

ミニゲーム その1

ヒルダの時読み

占い師であり、タロットカードを扱うのが得意なヒルダならではのミニゲーム。恋愛や健康、金運などを占ってもらえるのだ。占う方法は簡単で「生まれた季節は？」など、彼女がするいくつかの質問に答えていくだけ！ タロット占いができるなんてちょっとお得。





▲まずは、恋愛、健康、金運などから、何について占ってもらうかを選択する。



▲性別や生まれた季節など、簡単な質問に答えていくと……。
▶今の状態から、これからのことまで、ズバリ、ヒルダがお答えします！

ミニゲーム その2

ウェイターゲーム

どこかの街の酒場では、用事のあるバーテンダーに代わってウェイターを頼まれることも。お客さんの注文にこたえて、上手に飲み物を運ぼう。途中で落としてしまったり、お客さんを待たせすぎてしまうと失敗。しかし、成功すれば、報酬として称号がもらえるようだ。難しそうだが、がんばって挑戦してみよう。



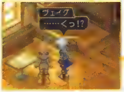


成功！ 称号ゲット!!

▲お客さんたちの注文どおり、素早くお酒を運べれば終了。報酬として称号をもらえた！



▲バーテンダーから依頼を受けたら、ミニゲームが開始される。



▲あせって走るとお酒を落としてしまうこともある。ミニゲームは終了に…。

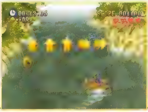


失敗、残念…

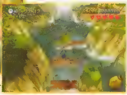
ミニゲーム その3

ググラの河下り

ストーリーを進めると河下りの名人・ググラという人物に出会う。その人物と関連して、ここではイカダを上手に操作し、河下りをするようだ。突き出した岩や、流れてくる丸太などの障害物をよけて、無事に河を渡りきろう。高得点をとると何かが？







◀▼木の実などを手に入れて、障害物を取り去ることも可能。



前作の数倍！ 見ても見てもあふれてくる！

スクリーンチャット

表情豊かにキャラ同士が会話する「スクリーンチャット」。本作では、画面いっぱいにキャラたちが表示されるのと、そのシーンでとくに重要なものが、いつでも見られるように残っているのが特徴。とにかく膨大な数でストーリーを盛り上げてくれるのだ！



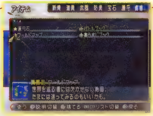
◀今、やらなければならないことも教えてくれる。



◀今回も、もちろんフルボイスで楽しい掛け合いが展開！

◆各キャラクターのスクリーンチャット時の表情例◆





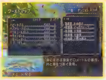
▲アイテムの「貴重品」に収められている。

CHECK2

迷ったときはアイテムで確認！

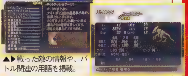
前作で好評だった、冒険のあらすじが見られるシステムも、今回「あらすじブック」というアイテムで登場。メニューの「アイテム」のなかから「貴重品」の項目を選ぶと見ることができる。また、以下の便利なアイテムも、ストーリー進行とともに入手可能だ。

ワールドマップ



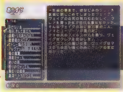
◀一度行った街なら、店のリストも表示

バトルブック



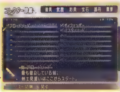
▲▶戦った敵の情報や、バトル関連の用語を掲載。

あらすじブック



◀これまでの話と、これからの目的がわかる。

コレクター図鑑



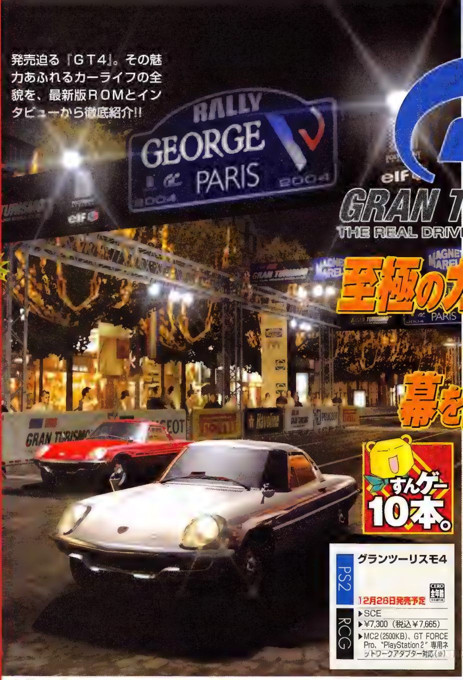
◀手に入れた道具や武器などをコレクション。

次回『TOR』68P徹底攻略付録！ お楽しみに！

電撃でゲームしちゃうよ！ キャンペーン すんゲー10本。2004

◇グランツーリスモ4

発売迫る『GT4』。その魅力あふれるカーライフの全貌を、最新版ROMとインタビューから徹底紹介!!



GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

至極のカーライフがいよいよ幕を開ける——

すんゲー10本。

発売日が目前に迫り、期待も最高潮に達している『GT4』。今回は「GTモード」の流れと、今作ならではのカーライフについてクローズアップ。さらに、チューニングカーフリークにはおなじみの、有名チューナー・田名邊氏のインタビューもお届け!!



▲今回はGTモードのカーライフに密着。後半はカーボンRの生みの親・田名邊氏に『GT4』の魅力を直撃!!

PS2	**グランツーリスモ4**
	12月28日発売予定 CERO 全年齢
RCG	▶SCE
	▶¥7,300（税込¥7,665）
	▶MC2（2500KB）、GT FORCE Pro、"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター対応（※）

ご覧！ツーリスモ

レアな収録車種を実車写真とともに解説!!

ここでは『GT4』[illegible]かから[illegible]やレアモデルなど、チェックしておきたい車種を実車写真とともに紹介！ どれも現実では入手することが難しいクルマだが、ゲーム中なら入手可能。ただしゲームでも、そう簡単には手に入らないはず。こうした車種を集めるのも楽しみの1つだ。

Le Man model 「ル・マン24時間レースカー」

年1回開催される世界的な耐久レースのル・マン。そのレースで輝かしい成績を収めた国産マシンに注目！



MAZDA 787B

国産唯一の[illegible]

◀'91年のル・マン24時間レースで、国産車として初めて優勝をとげたロータリーマシン。



TOYOTA GT-One TS020

F1参戦への布石となったル・マンカー

◀'99年のル・マン24時間レースで、ピットインに泣きながらも総合2位となったマシン。

 ※GT FORCE、PlayStation BB Unitにも対応



GTモードで体験するカーライフの魅力を紹介!!

メインモードの「GTモード」では、舞台となる「グランツーリスモ・リゾート」に多彩な施設が用意されている。プレイヤーは、そこでクルマに関するさまざまな楽しみを体験することができるのだ。ここでは、具体的にどんなカーライフが待っているのか、ゲームの進行度に応じた遊び方と利用施設を紹介。今作からの新要素にも注目しよう。



ステップ別カーライフの楽しみ方

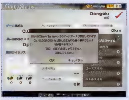
ここでは実際のクルマ好きのカーライフをもとに、GTモードの楽しみ方を4つの段階に分けて追ってみよう。



ゲーム開始 1st.STEP ストリートレーサー

少ない資金で最大限楽しむ！

ゲームはまず、愛車となる最初のクルマを購入することから始まる。そこで訪れるのが中古車ショップ。限られた予算でお気に入りのクルマを見つけるのも楽しみの1つだ。愛車を手に入れたら、次は腕慣らしに郊外のサーキットへ。新要素の走行会などへ参加して、じっくりとクルマの乗り味やコースをチェック！



◀『3』のセーブデータがあると最初の所持金を増やせる。

主な利用施設
- 中古車ショップ
- カーディーラー
- サーキットエリア
- GTオート

2nd.STEP サンデーレーサー

たまにレースで腕試し！

クルマの動きやコースに慣れてきたら、実戦的なレースに出場してみたくなるもの。ノーマルカーやライトチューンでも勝てる、初心者向けのレースに参戦してみよう。見事優勝できれば、ちょっとした賞金が手に入るので、愛車のチューニングやドレスアップも可能になる。また、ライセンス試験にも挑戦しておきたい。



◀国内ライセンスなら、運転の基本を学ぶことができる。

主な利用施設
- ビギナーホール
- サーキットエリア
- カーディーラー
- ライセンスセンター

3rd.STEP アマチュアレーサー

本格的にレースへ参戦！

レースに勝つ喜びを知ったら、さらに格上のレースに出場。ただし、それらのレースのほとんどで、ライセンスが必要となる。ここからは本格的にライセンス試験をクリアして、ドラテクを磨く必要があるのだ。また、特定の車種のみ出場できるレースも多数あるので、条件に合ったクルマを用意することも欠かせない。



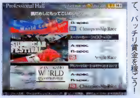
◀B-specならライセンスなしで全レースに出場可能。

主な利用施設
- ライセンスセンター
- 国別レース
- ラリーホール
- エンデュランスホール

4th.STEP プロレーサー

高額賞金を稼ぎまくり！

国際A級ライセンスクラスのレースになると、優勝時にもらえる賞金もかなり高額に。そんな国際レースで勝てるようになれば、欲しいクルマを自由に買って乗り比べたり、愛車をフルチューンしたりと、充実のカーライフを満喫できる。ミッション形式のレースでテクに磨きをかけつつ、目指すは全レースの制覇だ！



◀国際クラスのレースに勝って、バッチリ賞金を稼ごう！

主な利用施設
- プロフェッショナルホール
- エクストリームホール
- ミッションホール
- チューナーズヴィレッジ

Racing model ［レーシングカー］

自動車メーカーがレースに勝つために、技術とプライドを賭けて生み出したレーシングモデルの数々。そのなかから国内外で活躍した2台のマシンをピックアップ！



SUZUKI スズキスポーツ エスクード ヒルクライムスペシャル

ヒルクライムレース連覇を達成したモンスターマシン

[illegible]2年連続の総合優勝を果たしたマシンだ。



NISSAN R92CP YHP

JSPCの最後を飾ったスポーツプロトタイプカー

[illegible]プCカー最後のターボモデルでもある。



『GT4』で新たに追加されたストリートカーライフに注目!!

ここでは『ＧＴ４』に用意されているストリートレーサーレベルの楽しみの数々を、実際のカーライフの解説と合わせて紹介しよう。

Street Car Life ストリートカーライフ1 「走行会」から始まるレースライフ

グランツーリスモ・リゾートの郊外に位置するサーキットエリア。ここにはレース経験の少ない初心者にうれしいイベントが用意されている。その１つが「走行会」。この走行会は、各サーキットごとに開催されており、料金を払うことで参加可能。参加すると、多彩なジャンルのクルマと一緒に走行することができる。よりレースに近い感覚で練習できるイベントといえる。



▲参加車両は、その日によってさまざま。各車のベストラップによって、順位が決まる仕組みだ。タイムアタックがアツイ!!



◀パワー差のあるクルマと走ることで、パッシングのセオリーも身に付くはず。

そのほかのイベント



▲サーキットを借り切ってプレイヤーが１台で走ることができる。ラップタイムの計測も可能なので、ＧＴモードでタイムアタックをしたいときはここに入ろう。



▲愛車の走行シーンを写真に収めたいときは、このイベントへ。撮った写真はプリンターで印刷したり、USB対応メモリーを使ってパソコンに転送したりできる。



▲参加費やライセンスなしで気軽に参戦できる草レース。優勝しても賞金はナシだが、ライバルに同クラスのクルマが出場するので実戦的なレース練習が可能だ。

カーライフCheck! 実力に応じてクラス分けされる実際の走行会

ふだん乗っている愛車で気軽にサーキット走行を楽しめるとあって、クルマ好きにはおなじみとなっている実際の走行会。誰でも気軽に参加できるのが魅力だが、その反面、クルマの性能も運転技術も異なる参加者が同時に同じコースを走るため、接触などの危険性もアップする。そこで実際は、ある程度同じレベルの参加者が一緒に走れるよう、クラス分けが行われている。また、速いクルマが後方から迫ってきたときは、ムリせず走行ラインを譲るといったマナーも重要。楽しく安全にサーキット走行をエンジョイすることが、走行会の最大の目的なのだ。

▼基本的にはライセンスなしでサーキットを走れる手軽さも魅力だ。





▲多彩な車種がコースインするので、自分のペースを守る慎重さも大事だ。

B-specで走る場合

ドライバーに指示を出して走らせるB-specモードは、走行会以外なら選択可能だ。新たにわかったB-spec情報を紹介！

B-specは経験を積むと速くなる！

B-specモードに経験値の設定があることが判明！　いろいろなレースをB-specでプレイすると経験値が増えて、より速い走り方を身に付けてくれる。



▲B-specの経験値は、ガレージ内のゲームステータス画面で確認することができる。

ガス欠前に自動で給油！

ＧＴモードでは、レースで周回を重ねるとガソリンが減っていく。A-specとB-specのどちらでプレイする場合も、ガソリンが減ったら給油の必要あり。



▲B-specでガソリンがなくなると、自動でピットインして満タンまで給油してくれる。

耐久レースはB-specが便利！

レースには、なんと4時間や8時間、さらには24時間といった長時間の耐久レースも存在！　こんなときB-specなら、最大5倍速でプレイを進められる。



▲長時間のレースになるほど、給油やタイヤ交換を行う戦略的要素が重要になってくる！

Super model「スーパースポーツカー」

その姿を見たものは誰もが振り向く流麗なスタイルと、そのルックスにふさわしい動力性能を兼ね備えたスーパースポーツカー。ここでは、2台のスペシャルモデルを紹介しよう。



FORD GT

ル・マン24時間を制した

最大出力は、500馬力に達する!!



TVR タスカン スピード6

イギリスの風格ただよう グラマラスボディを持つ

ンジンレスポンスが乗る者の心を揺さぶる。

Street Car Life ストリートカーライフ2 ボディ剛性アップで〝ヤレ〟を補修しよう！

ＧＴモードでは、走行を重ねるとクルマのボディ剛性がダウンする「ヤレ」現象が再現されている。クルマがヤレてくると、タイヤのグリップ性能を発揮できなくなったり、ハンドルの感触が鈍くなったりする。これは主に走行距離の多い中古車や、もともとボディ剛性の低い旧車に乗ると体感できる。このヤレを修正するには、チューニングメニューに新たに追加された「ボディ剛性リフレッシュプラン」が有効なのだ。



◀かなり高額なチューニングだが、多走行車には欠かせない！



◀また、新たなチューンとしてニトロの装着も可能だ。

ニトロを使う場合

ここでは、もう1つの新チューニングである「ニトロ」の、具体的な使い方をチェックしておこう！

Ｒ１ボタンを押して急加速！

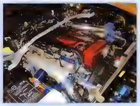
エンジンチューンの1つであるニトロは、亜酸化窒素をエンジン内に噴射することで瞬間的にパワーアップできるというもの。ただし使用容量に限りがあるので、ここぞというときにＲ１ボタンを押して使おう。



◀タコメーター右の赤いゲージがニトロの残量だ。

カーライフCheck! 実車ではすっかりおなじみとなっている剛性アップチューン

ハードなブレーキングやコーナリングを繰り返すことで発生する、ボディの歪み。実車なら、このボディがヤレた状態をハンドリングの鈍さだけでなく、走行中のキシミ音やドアを閉めたときの感触などでも体感できる。こうしたヤレは、クルマの前後にストラットタワーバーを装着したり、室内にロールケージを組んだりすることで、ある程度抑えることが可能。さらに本格的なボディ剛性アップを施すならば、一度ボディを、エンジンや内装を全部外したドンガラ状態にして、新たに補強を入れたり、溶接部分を増やすチューニングも有効だ。ここまでチューンすれば、新車以上のボディ剛性を手に入れることができる。ただし、非常に手間がかかるため、チューニング費用も高額になってしまう。「ボディ剛性リフレッシュプラン」が高いのも、そういったチューンが施されるからだろう。



◀タワーバーは、手軽な剛性アップパーツとして人気が高い。

Street Car Life ストリートカーライフ3 日ごろのメンテも重要！

カーメンテナンスを行うＧＴオートでは、「洗車」「オイル交換」「ホイールショップ」「ウイングショップ」の4項目が用意されている。例えば写真を撮る前に洗車してボディをピカピカにしたり、ウイングをつけて見た目の迫力と空力をアップさせたりできる。なかでもオイル交換は、エンジン性能を維持するために欠かせない要素。走行中にオイル警告灯が点灯したら、すぐにここでオイル交換をしておきたい。速く走るには、愛車のメンテも重要になる。



◀中古車を購入した直後は、すぐオイル警告灯が点灯するので注意。また、耐久レースに参加すると、１回のレースでオイル交換が必要になることもあるので要チェックだ。



▶ホイールショップでは、実在メーカーの有名ホイールが購入可能だが、さらに中古ホイール店もある。ここではレアなホイールを日替わりで販売しているので、見逃すな！

カーライフCheck! 人もクルマもオシャレは足元から!?

クルマをカッコよく見せるなら、やっぱりホイール交換は欠かせない。実車のホイールを選ぶときは、見た目のデザインだけでなく、ホイールのサイズ（直径）と幅も重要になる。幅が広いホイールなら、それだけ太いタイヤを装着できるようになるのだ。ちなみにホイールの幅は「10Ｊ」や「8.5Ｊ」のようにインチ数で表すのが一般的。



◀ホイールはサイズと幅も大事な要素！

Street Car Life ストリートカーライフ4 即日ライセンス取得OK

『ＧＴ』シリーズではすっかりおなじみのライセンス。今回も国内Ｂ級からスーパーまで、5つのライセンスが用意されている。また、『ＧＴ４〝プロローグ〟版』のスクールモードをクリアしたセーブデータがあれば、そのデータ内容に応じてゲーム開始直後に国内Ｂ級と国内Ａ級のライセンスを取得することが可能。これで比較的多くのレースに出場できるようになる。ただしその場合はブロンズクリアの状態なので、物足りない人はゴールドクリアを目指そう。



▶ライセンス試験には、パイロンを倒しながら走行するコーヒーブレイクメニューも用意。また、ドライビングパークでもパイロンを使ったジムカーナの練習ができる。



◀ライセンスを取得すると、出場可能なレースが増えるのはもちろん、サーキットエリアで走れるコースも増える。また、ブロンズクリアでもプレゼントカーがもらえるようだ。

カーライフCheck! 目指せ国内Ｂ級ライセンス!?

実車のドライビングライセンスを取りたくなったら、まずはＪＡＦ（日本自動車連盟）に入会しよう。国内Ｂ級ライセンスは、普通自動車の免許を持っていて、かつＪＡＦの会員であれば、あとは講習を受けるだけで取得できる。もちろん、国内Ｂ級を取得後に一定の条件を満たせば、さらに国内Ａ級へとステップアップすることもできる！



◀国内Ａ級を取ればレーサーの仲間入り。

Complete model ［コンプリートカー］

市販車の持つポテンシャルを最大限に引き出すべく、自動車メーカーが自ら手がけたチューニングモデル、それがコンプリートカー。BMWとNISMOが誇る2車種を解説。



BMW M3 CSL

M3ベースのスペシャルライトウェイトモデル!!

◀360馬力を[illegible]エンジンと、[illegible]に軽量化された[illegible]を持つ「Coupe Sport Lightweight（クーペ・スポーツ・ライトウェイト）」モデル。[illegible]などの採用により軽量化と低重心化を実現。



NISMO 400R

限定わずか99台のコンプリートGT-R!!

◀[illegible]する[illegible]を搭載。NISMOチューンが施された[illegible]エンジンは、ノーマルGT-Rを凌ぐ8000回転まで鋭く吹け上がり、官能的なサウンドを奏でる。

連載企画 GTスピリット 走りの軌跡 第3回

チューニングのプロが語る チューンドマシンの扱い方

ストリートを走るために作り出されるチューニングカー。その究極の姿が、ショップが製作するデモカーだ。今回は『GT4』とのかかわりも深い、頭脳派チューナー・田名邉氏に聞く！



PROFILE



パワーハウス アミューズ
代表取締役
田名邉 秀樹氏

新型車のECU解析からチタンマフラーの製作、各種セッティングまで、豊富なチューニングノウハウを持つパワーハウスアミューズの名チューナー。速いチューナーとしても有名で、現在のところチューナー最速！ 大のRCGフリークでもある。

山内さんとの縁は サーキットの走行会！

――今回、どんな経緯でパワーハウス アミューズ（以下、アミューズ）さんのデモカーが収録されることになったのですか？

田名邉秀樹氏（以下、敬称略）：山内さんに初めて会ったのが、2年くらい前だったかな。山内さんって『GT1』を作る前からクルマが好きで、うちが主催する筑波サーキットの走行会のドライビングスクールにも登録してたんですよ。その縁があって、会ったのが最初のきっかけかな。

――どんなお話をされたんですか？

田名邉：その頃にはもう、うちのデモカーの「カーボンR」があって、山内さんもそれを知っていたんですよ。私のほうも、昔からRCGが好きで、なかでも『GT』シリーズは第1作からよく遊んでいたんです。お互いに共通点もあったので、自然な流れでいろいろお話ししましたね。そのとき山内さんに、『GT2』に収録されていた「S2000 GT1」というマシンを現代風にリメイクしたら、すごくカッコよくなるよね、みたいな話をしたんです。そうしたら、「じゃあやりましょう」ということになって。それがデモカー収録のきっかけですよ。

――なるほど。田名邉さんが『GT』のファンだったことも影響しているんですね。

田名邉：やっぱり『GT』が好きなんですよ。昔、RCGで遊んでいたとき、もしかして未来にはこんなゲームができるのかなと、半信半疑に思ってたことがあるんです。それを形にしてくれた山内さんには、ホントに感謝しています。『GT1』や『2』の頃はパッドのコントローラしかなかったですけど、それでもスゴかった。本当の運転で使う神経を刺激されるみたいな感覚は、『1』のときからあったと思いますよ。

――今回、『GT4』に収録されているデモカーの再現度はいかがですか？

田名邉：アミューズのデモカーとしては、「カーボンR」と「S2000 R1」「S2000 GT1」「S2000ストリートバージョン」の合計4台が収録されています。山内さんには、これらのデモカーを作ってもらう際に「筑波スペシャルにしてください」ってお願いをしたんですよ。

――筑波サーキット用にセッティングしたデモカーの乗り味を、そのまま再現してほしかったわけですか？

田名邉：そうです。例えばカーボンRは、600馬力もパワーがあって、車重はシビックより軽い1120kg。しかも4WDからFRにしちゃってるから、重量配分がフロント約62%でリア約38%という、ある意味奇形なFRマシンなんです。そんなクルマでも筑波サーキットを57秒とかで走っちゃう。そのマシンで筑波サーキットでタイムを出すためには、独自のテクニックや工夫があるんだけど、それを『GT4』のプレイヤーにも味わってもらいたかったんです。おもしろいから（笑）。

――S2000 R1についてはいかがですか？

田名邉：R1は通称「峠の魔王」って呼び名があるんですが、これはすごくよくできたクルマ。アンダーステアが出なければオーバーステアも出ないので、誰が乗っても乗りやすいクルマに仕上がっていますよ。

――では『GT4』にかかわるきっかけとなった、S2000 GT1はどうですか？

田名邉：『2』のときのS2000 GT1は、すごくカッコいいイメージが残ってたんですが、『GT4』のクオリティを知ってから見直してみると、いかにもポリゴンって感じがすごいよね（笑）。このクルマの場合、ゲームと並行して実車のほうも制作中なんですが、もととなる『GT4』のデザインがしっかりしているから、実物に起こすのがホントにラクチン。S2000はフロントフェンダーが長いのが特徴で、フェンダー下側から空気を抜くデザインになっています。あと、R34スカイラインGT-Rが装着する、10.5Jという大きいホイールをつけて、GT500クラスのマシンに見えるくらい迫力があるように作ってくださいってお願いしました（笑）。そのあたりの造型はホントにそのまま再現されているので、じっくり見てください。

一番のオススメは ストリートバージョン！

――では、4台目のS2000ストリートバージョンについてはいかがですか？

田名邉：じつは4台のデモカーのなかで、とくに注目してもらいたいのが、一番チューニングレベルの低いS2000ストリートバージョンなんです。このクルマは、グリップの低いラジアルタイヤを履いて、リアウイングも付けてないから、筑波サーキットを走らせるとタイム的には一番遅いです。例えば筑波サーキットの、ダンロップコーナー先の左高速コーナーは、ロードスターのようなパワーの低いクルマだったり、リアウイング付きのS2000だったら、全開で行けちゃう区間なんです。でも、S2000はリアウイングがないと絶対に全開では行けない。リアテールが流れ始めるから、きち



▲このR1号のように、快適性を損なわずに、そのクルマが持つポテンシャルを最大限に引き出すチューンがアミューズ流だ。

ご覧！ツーリスモ

「GT4」に収録される アミューズのデモカーたち

チ……にし……『G……一か……する……名邉……ほか……サーのデモカー……されなかったとのこと。う～ん、残念！

Amuse カーボンR(R34)'04



TUNER'S COMMENT

……とのボディ補強もナシ。「軽量」で「FR」な600馬力マシンです。

Amuse S2000 GT1'04



TUNER'S COMMENT

……カーばりのスタイリングをまとったミーハーなクルマです。

【用語マメ知識】［ECU］：エンジン・コントロール・ユニット。いわゆるコンピュータ。各センサーからの情報をもとに、エンジンのガソリン噴射量や点火時期など、さまざまな制御を行うクルマの頭脳。最近のクルマは制御が高度になり、その解析もだんだんと困難になってきている。［チタン］：軽量かつ硬い金属。腐食性もステンレスに勝るとして、最近は積極的にチューニングパーツにも用いられている素材。ひと昔前は非常に高価だったため、航空機や軍用品などでしか使用されていなかった。マフラーなどの排気パーツに使用すると、独特なカン高いサウンドを奏でる。アミューズでは、チタンスプリングも開発中。

「うちのS2000ストリートバージョンを乗りこなせたら実車でも速く走れますよ」



んと車体をコントロールしないといけないんですよ。ところが開発中の『ＧＴ４』では、そのリアテールが流れなかったんです。筑波サーキットを攻めるには、ここがキモになるので、どうしてもそれを再現してほしかった。それで山内さんとやり取りをしていくなかで、実車と同じように、ちゃんと流れるように仕上げてもらったんですよ。ヘアピンでも最終コーナーでも、アクセルのオンオフでクルマの方向を変えられる実車の感じがちゃんと再現されています。S2000ストリートバージョンで筑波サーキットを攻めてもらうと、クルマのコントロールは絶対にうまくなりますよ。

――そういった実車の挙動を再現するためのやり取りのなかで、細かく詰めていった要素はほかにもありますか？

田名邊：例えばABS（アンチロック・ブレーキ・システム）の効き具合については、つい最近も話しましたね。私たちが実際にサーキットで攻めるときは、コーナーへのアプローチでABSをフルに使って進入していくんです。そしてブレーキングが終わる直前に、ハンドルを切り始めておく。切っておいて、あえてフロントを流しておいて、ここだってときにパッとブレーキを離すと、ハンドルを切っておいた方向にスッと転がっていく。これって、今の実車を乗りこなすウラワザ的なテクニックなんだけど、開発中の『ＧＴ４』ではできなかったんですよ。そのことを山内さんに伝えたら、原因はABSだったみたいで、設定をいろいろ変更してました。そうしたら見事、ブレーキを離したら、切った方向にグイッとフロントノーズが入るようになって、もうホントに実車そのもの。ブレーキに限らず、こうした細かいところも製品版ではもっとよくなっていると思いますよ。

『GT4』で速く走れれば実車でも速く走れる理由

――そこまで実車が再現されていると、シミュレータとしてもいろいろ遊べて楽しそうですね。

田名邊：そうですね。あそこまで精度が高いと、チューニングのシミュレーションもできますよ。以前、山内さんがクルマの理想的な重量配分をシミュレートする作業をしていたときに、試しにカーボンRの重量配分を変えてもらったんですよ。フロント50%のリア50%という重量配分に。それで筑波サーキットを走らせてみたら、今までのベストより1.5秒ほど速くなったんです。『ＧＴ４』のシミュレータでそういう可能性を見せてもらえると、もうちょっと実車をイジってみようかなって気にさせられますよね。実車の物理的な理論がちゃんと再現されているから、私たちのようなクルマ好きが楽しめるツールにしようと思ったら、いくらでもできるんじゃないかな。そこを普通のゲーム好きもクルマ好きも、どちらも楽しめる方向に持っていく味付けは絶妙ですね。そのあたりの調整は、私たちチューナーが実車をサーキットでセッティングしていく感覚と似ています。

――これから『ＧＴ４』をプレイしようと楽しみにしている読者に、何かメッセージをお願いできますか？

田名邊：正直、ここまでリアルなＲＣＧが発売されちゃうと、実車に乗る必要がないとか、わざわざサーキットに足を運ばなくても満足できるなんて言う人もいますよね。でもそれは逆で、この機会にぜひ、実車に乗ってみてほしいです。うちのＳ2000ストリートバージョンを、実車のセオリーに基づいた乗り方をして、なおかつGT FORCE Proでプレイしてみてください。このクルマをちゃんと乗りこなせて、筑波サーキットで1分7秒なんてタイムが出せる人は、おそらく実車に乗っても速いはず。あのクルマはアクセルをミリ単位で踏んでいくと向きが変わるように作ってもらったので、普通のゲームみたいにガバッとアクセルを開けると、一発で姿勢が崩れちゃうようになっているんですよ。

――まずは『ＧＴ４』で練習して、うまく乗れたら実車でサーキットへ、ということですね？

田名邊：そうそう。S2000ストリートバージョンは、いわば筑波スペシャルのドライバー養成マシンみたいな感じ（笑）。ただし、実車のタイムと比較するときは、サーキットの路面温度が夏の暑さで、ちょっとオイルっぽい感じのタイムだと思ってください。それで1分7～8秒を目標に練習していくと、必ず実車の運転もうまくなりますから。このクルマで「カー・オブ・ザ・イヤー」ならぬ「グランツーリスモ・オブ・ザ・イヤー」を取りたいですね（笑）。それくらい、運転しておもしろいクルマに仕上がっていますので、楽しみにしていてください！



取材協力
(株)パワーハウス アミューズ
〒292-0823
千葉県木更津市桜井新町2-2-1
http://www.webamuse.co.jp

Amuse S2000 R1'04



路面に吸い付くような滑らかな足回りを実現

サーキット仕様ながら、エアコンやオーディオはそのまま。どんな路面でも安定したグリップ力を発揮する絶妙のサスセッティングが魅力だ。

TUNER'S COMMENT **その名は「峠の魔王」!!**

マフラーをチタン製にしたり、ボンネットをカーボンにしたりと素材を変えることで軽量化を施し、ノーマルより100キロ減を達成。峠コースを走らせたときに絶大な評価を得ました。

Amuse S2000 ストリートバージョン'04



スリリングなドライビングを体感！

真夏でオイル混じりの筑波サーキットを想定した挙動を再現。リアが流れやすいため、コーナリングでは微妙なアクセルワークが要求される。

TUNER'S COMMENT **これぞドライビング養成デモカーです！**

[illegible] 後日ＨＰで報告する予定なので、ぜひチェックしてみてください。

GRAN TURISMO Topics

バーチャルカーにもリアリティを追求！

『ＧＴ４』の最終調整が進められるなか、NIKEとのコラボレーションで生まれた未来カー「NIKE One」の挙動に関する調整も行われた。セッティングを担当したのは、今年ＧＴ選手権（ＧＴ500）でシリーズチャンピオンに輝いた本山哲氏（ザナヴィ ニスモ Z）。今回の調整は、NIKE側からの「バーチャルカーとはいえ、プロの方に本格的な乗り味の調整をしてもらいたい」という要望に応える形で実現したのだ。最初は若干タイム狙いのピーキーな挙動に調整されたが、誰でも扱えるようにと、その後マイルドな方向に変更。さらに雑談中の会話から、未来カーらしく8速ミッションのクルマへと生まれ変わった。



あの本山哲氏がセッティング！

◀本山氏がドライブし、その要望どおりに山内氏がその場で数値を調整。

NIKE One

『ＧＴ４』の収録車種のなかでも、ひと際異彩を放つバーチャルカー。ドライバーはクラウチングスタートのように伏せたポジションでドライビングし、カロリーを消費して走る。走行中にはドライバーの鼓動音も聞こえる。





うつ伏せになってドライブ!!

［重量配分］：車両重量が前後の車軸にどれくらいの割合でかかっているかの配分。フロントエンジンのクルマは、重量のかさむものがフロントに集中しているため、どうしても前が重く（フロントヘビーに）なってしまう。田名邊さんによると、一番タイムの出る重量配分はフロント40、リア60くらいで、乗っていて楽しい重量配分は50：50くらいとのこと。

機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム

宇宙世紀を戦い抜く術のすべてがココに!



PS2 ACT	機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム
	発売中 CERO 全年齢
	▶バンダイ
	▶¥6,800（税込¥7,140）
	▶MC2（231KB）"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター対応（※1）

すんゲー10本。

シリーズ最大の激戦がついに幕を開けた！『機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム』の徹底攻略第1回は、戦闘の必須テクニックと覚醒システムの詳細を解説。注目の「宇宙世紀モード」攻略は、序盤のルート分岐条件を公開する!!

戦闘の基本テクを伝授＆「宇宙世紀モード」の序盤を徹底フォローする!!

人気対戦ACTシリーズの最新作がついに発売された。本作は、ZZガンダムをはじめとする新MSが多数参戦。さらに、1年戦争からグリプス戦役までを戦い抜き、歴史のifを体験する「宇宙世紀モード」も搭載し、シリーズ未経験者はもちろん、前作をプレイした人も楽しめる作品になっている。攻略1回目となる今回は、必ず覚えておきたい戦闘テクニックを紹介。また、「宇宙世紀モード」については、序盤の作戦リストとともに、難関ステージをピックアップして攻略法を伝授していく。

テクニック解説 MS戦闘の基本をマスターせよ!!

本作は、各種の1人用モード、対戦問わず、先に攻撃したほうが不利となる。敵の動きを見て的確に回避・反撃しよう。ただし戦いの基本は2対2のチーム戦。目の前の敵以外にも注意。



STEP 1 回避は横移動とステップを併用！

敵の攻撃に対しては、横移動で回避するのが基本。正面からの射撃なら、横移動しているだけでかわすことができる。回避できないのは、至近距離での攻撃や格闘、横方向からの射撃だ。これらに対しては、ステップでかわすようにしよう。✚キーを素早く2回押せばOK。ただし押し方で距離が変わる機体も。また長距離ステップ後はスキが大きいので注意。状況に応じて使い分けること。

基本は横移動



▲MSの種類にもよるが、射撃なら意外と近距離でも横移動で回避可能。



◀ステップは緊急回避時や、側面からの射撃への対抗策だ。

STEP 2 ロックオンに気を配ろう

画面の上下左右に表示されるロックオンマーク。これが赤くなったら、敵がこちらを攻撃しているので、回避行動をとろう。また、複数の敵からロックオンされた場合は、回避に専念するのが基本。逆に自分がロックオンされていないなら、格闘など、スキが大きい攻撃も安心して仕掛けられる。大ダメージを狙え！



◀複数の敵から狙われたら回避に集中。攻撃は味方にまかせよう。

STEP 3 攻撃するチャンスを見極めろ！

本作では、適当に攻撃しても、横移動やステップで簡単に回避されてしまう。攻撃を命中しやすくするには、ズバリ敵が動けなくなったところを狙えばいい！ その主なタイミングは右の3つ。どれも、行動の終わり際に硬直時間があり、攻撃を当てやすい。敵の動きをしっかり見て、確実に攻撃を当てていくことが、戦闘に勝利する秘けつなのだ。

攻撃の狙いどころ
- 敵の攻撃後
- 敵の着地後
- 敵のステップ後

敵が攻撃をはずしたら…



すかさず反撃！



◀▲例えば、空中を横移動でふわふわ飛びつつ敵の攻撃を誘い、そのあとの硬直時間を狙って格闘攻撃。

STEP 4 硬直時間を減らす方法を知ろう

戦闘中は、自分から攻撃を仕掛ける必要がある場面も多い。その場合は、右のような行動で、硬直時間を減らし、反撃を受けるリスクを減らそう。2項目めは、3項目めを続けることで、さらに硬直を短縮可能。

主な硬直時間の短縮方法
- 射撃後すぐにジャンプ
- 空中射撃後、硬直時間が終わる直前に着地
- 着地した瞬間、射撃や抜刀（納刀）する

※1：PlayStation BB Unitにも対応。ネットワーク対戦には、KDDIのマルチマッチングBBとの契約が必要です。

新要素「覚醒システム」を使いこなせ！

本作から新たに登場した「覚醒システム」。これは、前作の「ハイパーコンビネーション」と同様、画面左上の覚醒ゲージをためて発動。その後、一定時間パワーアップする。大きな違いは、戦闘開始前に覚醒の効果を３種類から選べるということ。効果には、「強襲」「復活」「機動」の３種類があり、特徴はどれも一長一短。使用するＭＳの特徴や戦術に合わせて選ぶようにしよう。覚醒の発動に必要な覚醒ゲージは、攻撃を当てるか受けるかすると上昇する。下では、各覚醒タイプの特徴を解説。その違いを把握しておこう。



▲覚醒の発動方法は、Ｌ１ボタンを素早く２回押す方法に変更されている。前作経験者は要注意だ。

覚醒ゲージの増加パターン

- ●敵に攻撃を命中させる（増加：小）
- ●敵を撃墜する（増加：中）
- ●敵から攻撃を受ける（増加：大）
- ●敵に撃墜される（増加：特大）

CHECK もう1つの新システム「浮遊」とは？

一部のＭＳは、高度を維持して空中を移動することができる。これが、本作で追加された「浮遊」だ。特殊な操作は必要なく、✚キーで機体を動かせば、自然に浮遊状態になる。浮遊中はブーストを消費するが、有利な空中に長時間いられるのがメリット。また、着地のタイミングをずらすのも簡単なので、そこを狙って敵が攻撃してきても、回避しやすいのだ。

浮遊の特徴

- ●浮遊中は落下速度が低下
- ●浮遊中はブーストを消費

浮遊可能なＭＳ

バイアラン、バウンド・ドック（中間形態）、ガザＣ（飛行形態）



▲落下と浮遊を繰り返すことで、長時間滞空できる。空中で敵をじらし、攻撃を誘ってから反撃だ。また、敵の気をひけば、味方が攻撃しやすくなる。

3つの覚醒の違いをチェック！

強襲　発動時間 約8秒

圧倒的な爆発力で勝負をかけろ！

強襲の効果は、前作のハイパーコンビネーションに近い。全体的な能力アップに加え、攻撃を受けてもよろけなくなるので、相打ちになっても打ち勝つことができる。発動時間が短いので、少々のダメージは気にせず、強引に攻撃を当てていこう。空中格闘など、本来なら迎撃されてしまうタイミングでも、強襲を発動してからなら問題なく攻撃できる。そのほか、強襲ならではなのが、攻撃をヒットさせると覚醒ゲージが回復する点だ。このことからも、強襲は攻撃重視の戦術と相性がいい。ただし、発動後は逃げる敵を追いかけることになるので、機動力の低いＭＳでは効果を生かせない。ＭＳ選びは慎重に。

強襲の特徴

- ●攻撃力が約1.2倍に
- ●受けるダメージが約3／4に
- ●行動速度が約1.25倍に
- ●攻撃を受けてもよろけない
- ●攻撃が命中すると覚醒ゲージが小回復
- ●射撃中にステップが可能
（歩き射撃など、下半身が自由な攻撃のみ）

復活　発動時間 約10秒

何度も復活してしぶとく立ち回れ！

復活は、覚醒ゲージが最大のときに自分or味方がやられると、自動で発動。耐久力が１／４回復した状態で復活し、10秒間性能がアップ。時間が経過すると能力はもとに戻るが、続けて戦うことが可能。低コスト機なら出撃回数の多さと相まって、かなりしぶとく戦える。欠点は、復活後に変形や一部の行動ができなくなることだ。性能が変化しないＭＳで出撃しよう。



▶可変ＭＳはすべて変形不能に。また、１つのゲージで復活できるのは１機のみ。

復活の特徴

- ●やられても耐久力の１／４回復した状態で復活
- ●攻撃力が約1.1倍に
- ●受けるダメージが約1／4に
- ●行動速度が約1.25倍に
- ●変形や使用武器などに制限が発生

機動　発動時間 約15秒

大幅スピードアップで手堅く戦える

機動の効果は、移動速度が大幅にアップするというもの。スピードのみということで、効果が薄いように感じるが、回避がしやすく、攻撃も当てやすくなるので、結果的に戦闘力アップが見込める。発動時間が15秒と非常に長いのも長所の１つだ。また、ほかの覚醒と比べて、使用するＭＳを選ばないのもメリット。覚醒タイプで悩んだときは、機動を選ぶといい。



▶覚醒ゲージがたまったら積極的に発動。戦いの主導権をにぎろう。

機動の特徴

- ●移動速度が1.5～1.75倍に
  ※モーションは通常と同じ速度
- ●格闘攻撃可能範囲が2.3倍に

ＭＳ基本データ

初期選択可能なＭＳの能力を把握せよ！

ＭＡをのぞく、「対戦モード」で初期選択可能な全ＭＳの基本性能をリストにして掲載。表のうち、コストはプレイヤー使用時とＣＯＭ使用時のものを順に表記した。シールドの欄は、シールドの有無。注意したいのは、ハイザックはカスタムのみシールドを持たない。また、バラス・アテネは武装にシールドミサイルを選択したときのみ、装備される。

	MS名	コスト	適正	耐久力	可変	シールド
エゥーゴ	GMⅡ	170/85	宇宙/地上	420	不可	あり
エゥーゴ	メタス	195/98	宇宙/地上	400	可	なし
エゥーゴ	ネモ	200/100	宇宙/地上	440	不可	あり
エゥーゴ	リック・ディアス（黒）	225/115	宇宙/地上	480	不可	なし
エゥーゴ	リック・ディアス（赤）	250/125	宇宙/地上	480	不可	なし
エゥーゴ	ディジェ	250/125	地上	480	不可	なし
エゥーゴ	ガンダムMk-Ⅱ	295/148	宇宙/地上	500	不可	あり
エゥーゴ	スーパーガンダム	295/148	宇宙/地上	500	可	なし
エゥーゴ	百式	310/155	宇宙/地上	500	不可	なし
エゥーゴ	Zガンダム	375/190	宇宙/地上	520	可	あり
地球連邦軍	ボール	100/50	宇宙	250	不可	なし
地球連邦軍	陸戦型GM	145/73	地上	420	不可	あり
地球連邦軍	GM	160/80	宇宙/地上	400	不可	あり
地球連邦軍	ガンタンク	195/98	宇宙/地上	640	不可	なし
地球連邦軍	陸戦型ガンダム	225/115	地上	480	不可	あり
地球連邦軍	ガンキャノン	225/115	宇宙/地上	560	不可	なし
地球連邦軍	ガンダム	310/155	宇宙/地上	520	不可	あり

	MS名	コスト	適正	耐久力	可変	シールド
ティターンズ	GMⅡ	170/85	宇宙/地上	420	不可	あり
ティターンズ	ハイザック(カスタム含む)	195/98	宇宙/地上	440	不可	あり
ティターンズ	ガルバルディβ	200/100	宇宙/地上	460	不可	あり
ティターンズ	バーザム	200/100	宇宙/地上	440	不可	なし
ティターンズ	マラサイ	225/115	宇宙/地上	480	不可	なし
ティターンズ	ボリノーク・サマーン	225/115	宇宙/地上	480	不可	なし
ティターンズ	バイアラン	250/125	宇宙/地上	480	不可	なし
ティターンズ	メッサーラ	275/138	宇宙/地上	500	可	なし
ティターンズ	アッシマー	275/138	地上	520	可	なし
ティターンズ	ギャプラン	275/138	宇宙/地上	480	可	なし
ティターンズ	ガンダムMk-Ⅱ	295/148	宇宙/地上	500	不可	あり
ティターンズ	ハンブラビ	295/148	宇宙/地上	520	可	なし
ティターンズ	バラス・アテネ	300/150	宇宙/地上	500	不可	あり
ティターンズ	ガブスレイ	310/155	宇宙/地上	480	可	なし
ティターンズ	サイコ・ガンダム	325/165	地上	600	可	あり
ティターンズ	バウンド・ドック（黒・白）	350/175	宇宙/地上	540	可	なし
ティターンズ	ジ・オ	375/190	宇宙/地上	540	不可	なし

	MS名	コスト	適正	耐久力	可変	シールド
ジオン公国軍	アッガイ	150/75	地上	440	不可	なし
ジオン公国軍	旧型ザク	150/75	宇宙/地上	400	不可	なし
ジオン公国軍	ザク	150/75	宇宙/地上	440	不可	なし
ジオン公国軍	シャア専用ザク	160/80	宇宙/地上	400	不可	なし
ジオン公国軍	グフ	195/98	地上	480	不可	あり
ジオン公国軍	ゾック	195/98	地上	600	不可	なし
ジオン公国軍	ズゴック	195/98	地上	480	不可	なし
ジオン公国軍	ゴッグ	195/98	地上	640	不可	なし
ジオン公国軍	ドム	200/100	地上	480	不可	なし
ジオン公国軍	リック・ドム	200/100	宇宙	480	不可	なし
ジオン公国軍	シャア専用ズゴック	225/115	地上	440	不可	なし
ジオン公国軍	ギャン	225/115	宇宙/地上	520	不可	あり
ジオン公国軍	ゲルググ	225/115	宇宙/地上	500	不可	あり
ジオン公国軍	ジオング	300/150	宇宙	520	不可	なし
ジオン公国軍	シャア専用ゲルググ	310/155	宇宙/地上	480	不可	あり
ジオン公国軍	ガザC	195/98	宇宙/地上	400	可	なし
ジオン公国軍	キュベレイ	375/190	宇宙/地上	480	不可	なし

宇宙世紀モード攻略

序盤のルートを解説！

ここからは「宇宙世紀モード」の攻略情報を公開。各陣営ごとに登場するキャラクターのルートを表にまとめて掲載する。またキャラごとの出現条件、さらに難易度の高い作戦をピックアップ攻略！



A.E.U.G. SIDE エゥーゴサイド

キャラクター出現条件

キャラクター名	出現条件
カミーユ	エゥーゴで開始すると出現
クワトロ	カミーユルート2をクリアすると出現
エマ	カミーユルート3をクリアすると出現
アムロ	クワトロルート3をクリアすると出現
カツ	アムロルート3をクリアすると出現
ファ	カミーユルート6をクリアすると出現
アポリー	クワトロルート2をクリアすると出現
ロベルト	クワトロルート2をクリアすると出現
レコア	クワトロルート5をクリアすると出現
ファーストアムロ	カミーユルート19（フォウ生存ルート）をクリアすると出現

ルート	番号	難易度	ステージ名	ミッション名	勝利条件	敗北条件	備考
カミーユルート	1		非戦闘イベント	-	-	-	-
	2	EASY	グリーンノア1	黒いガンダム	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	3	EASY	衛星軌道1	大気圏突入	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	4	EASY	ケネディポート	シャトル発進	シャトルが1機作戦エリアを離脱	シャトルが2機撃破 自機の撃破	-
	5	NORMAL	ホンコンシティ	ホンコンシティ	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後Zガンダムが使用可能
	6	NORMAL	フォン・ブラウン	ムーン・アタック	作戦時間終了	自機の破壊 パートナーの撃破	-
	7	EASY	サイド2宙域	コロニーが落ちる日	作戦時間終了	自機の撃破	-
	8	NORMAL	衛星軌道1	宇宙が呼ぶ声	ヤザン隊の撃破	自機の撃破	-
	9	HARD	キリマンジャロ基地	永遠のフォウ	敵戦力ゼロ	自機の撃破 味方戦力ゼロ	-
	10	EASY	ダカール	ダカールの日	作戦時間終了	自機の撃破	-
	11	EASY	ゼダンの門宙域	天からくるもの	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	12	NORMAL	グリプス宙域	宇宙の渦	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	13	NORMAL	アクシズ表面	ロザミアの中で	ロザミアの撃破	自機の撃破	-
	16	EASY	ダカール	ダカールの日	作戦時間終了	自機の撃破	9でフォウを撃破せずにクリアすると出現 クワトロルート35が出現
	17	NORMAL	グリプス宙域	宇宙の渦	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	18	NORMAL	アクシズ表面	ロザミアの中で	ロザミアの撃破	自機の撃破	-
	53	EASY	ジャブロー2	ジャブローの風	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
クワトロルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	カミーユルート2をクリアすると出現
	2	EASY	グリーンノア1	黒いガンダム	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後百式が使用可能
	3	EASY	衛星軌道1	大気圏突入	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	4	EASY	ケネディポート	シャトル発進	シャトルが1機作戦エリアを離脱	シャトルが2機撃破 自機の撃破	-
	5	NORMAL	フォン・ブラウン	ムーン・アタック	作戦時間終了	自機の破壊 パートナーの撃破	-
	6	-	非戦闘イベント	-	-		-
	7	NORMAL	衛星軌道1	宇宙が呼ぶ声	ヤザン隊の撃破	自機の撃破	-
	8	HARD	キリマンジャロ基地	永遠のフォウ	敵戦力ゼロ	自機の撃破 味方戦力ゼロ	-
	9	-	非戦闘イベント	-	-	-	-
	10	-	非戦闘イベント	-	-	-	
	11	NORMAL	コロニーレーザー内部	グリプスの決戦	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	13	EASY	ジャブロー2	ジャブローの風	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	14	NORMAL	コロニーレーザー内部	グリプスの決戦	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	15	NORMAL	アクシズ表面	ロザミアの中で	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	35	-	非戦闘イベント	-	-	-	カミーユルート9でフォウを撃破せずにクリアすると出現 カミーユルート16が出現
	36	NORMAL	月周回軌道	謎のモビルスーツ	敵戦力ゼロ	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	カミーユルート3をクリアすると出現
	2	NORMAL	衛星軌道1	大気圏突入	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後ガンダムMk-IIが使用可能
	3	NORMAL	フォン・ブラウン	ムーン・アタック	作戦時間終了	自機の撃破 パートナーの撃破	クリア後スーパーガンダムが使用可能
	4	EASY	サイド2宙域	コロニーが落ちる日	作戦時間終了	自機の撃破	-
	5	NORMAL	衛星軌道1	宇宙が呼ぶ声	ヤザン隊の撃破	自機の撃破	クリア後リック・ディアス黒が使用可能
	6	NORMAL	グリプス宙域	シロッコ立つ	シロッコの撃退or撃破	自機の撃破	クリア後ネモが使用可能
	7	NORMAL	グリプス宙域	宇宙の渦	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-

PICK UP カミーユルート13
サイコ・ガンダムMk-IIには実弾系武器で挑め！

サイコ・ガンダムMk-IIは、Iフィールドを装備しているので防御＆MA時にビーム系武器は無効となる。戦うときは、Zガンダムのグレネードランチャーなどの実弾系武器で攻撃しよう。



◀グレネードランチャーは誘導弾なので、遠距離からでも高確率で当たる。

PICK UP クワトロルート11＆14
攻撃をジ・オに集中し、早めに撃墜しよう！

最初はマラサイが出現するが、すぐにジ・オ＆キュベレイが出現し、攻撃を仕掛けてくる。このときジ・オのほうが先に出現するので、それと同時に攻撃を集中させよう。ジ・オが撤退すれば、続いてキュベレイも撤退するのだ。ジ・オ＆キュベレイの2機を長時間同時に相手にするのは危険。素早い対処で応戦だ。



▲ジ・オに攻撃するときは、接近戦での短期決戦を挑もう。

AXIS SIDE アクシズサイド

キャラクター出現条件

キャラクター名	出現条件
ハマーン	アクシズで開始すると出現
シャア	ハマーンルート6をクリアすると出現
ガルマ	シャアルート3をクリアすると出現
ララァ	シャアルート6をクリアすると出現
マ・クベ	シャアルート5をクリアすると出現
ドズル	ガルマルート3をクリアすると出現
ランバ・ラル	ドズルルート2をクリアすると出現
ガイア	ドズルルート3をクリアすると出現
オルテガ	ガイアルート1をクリアすると出現
マッシュ	オルテガルート1をクリアすると出現

ルート	番号	難易度	ステージ名	ミッション名	勝利条件	敗北条件	備考
ハマーンルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	-
	2	-	非戦闘イベント	-	-	-	クリア後ガザCが使用可能
	3	-	非戦闘イベント	-	-	-	クリア後キュベレイが使用可能
	4	NORMAL	グリプス宙域	シロッコ立つ	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	5	NORMAL	グリプス宙域	宇宙の渦	敵戦力ゼロ	味方戦力ゼロ	-
	29	-	非戦闘イベント	-	-	-	-
シャアルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	ハマーンルート6をクリアすると出現
	2	HARD	ルナツー	敵の補給艦を叩け	作戦時間終了	自機の撃破	-
	3	EASY	ニューヤーク	ガルマ散る	作戦時間終了	自機の撃破	クリア後シャア専用ズゴックが使用可能
	4	NORMAL	ジャブロー地下	ジャブローに散る！	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後シャア専用ゲルググが使用可能
	5	EASY	テキサスコロニー	テキサスの攻防	アムロの撃破or撃退	自機の撃破	-
	6	NORMAL	ソロモン宙域	光る宇宙	作戦時間終了	自機の撃破	-
	31	EASY	ニューヤーク	ガルマ特攻！	敵戦力ゼロ	自機の撃破 木馬が作戦エリアを離脱	ルート2でガンダムを撃破すると出現
	32	NORMAL	タクラマカン砂漠	砂の十字架	木馬隊の撃破	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	33	EASY	黒海南岸森林地帯	暁の火線	作戦時間終了	自機の撃破 ガウの撃墜	-
	34	NORMAL	オデッサ	オデッサの激戦	ビッグ・トレーの撃破	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	35	EASY	ジャブロー2	哀・戦士	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	36	NORMAL	ジャブロー地下	ジャブローに散る！	敵戦力ゼロ	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	37	HARD	ソロモン	ソロモン防衛戦	敵戦力ゼロ	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	39	NORMAL	ソロモン宙域	光る宇宙	アムロの撃破or撃退	自機の撃破 エルメスの撃破	-
ガルマルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	シャアルート3をクリアすると出現
	2	-	非戦闘イベント	-	-	-	-
	4	NORMAL	グレートキャニオン	ガルマ出撃す	作戦時間終了	自機の撃破	ガルマルート1＆シャアルート2をクリアすると出現
	5	HARD	ニューヤーク	ガルマ特攻！	敵戦力ゼロ	自機の撃破 木馬が作戦エリアを離脱	-
	9	EASY	ジャブロー2	哀・戦士	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後シャア専用ズゴックが使用可能
	10	NORMAL	ジャブロー地下	ジャブローに散る！	敵戦力ゼロ	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	11	NORMAL	ソロモン	ソロモン防衛戦	敵戦力ゼロ	自機の撃破 パートナーの撃破	クリア後ギャンが使用可能
	12	EASY	テキサスコロニー	テキサスの攻防	アムロの撃破or撃退	自機の撃破	-
	13	NORMAL	ソロモン宙域	光る宇宙	アムロの撃破or撃退	自機の撃破 エルメスの撃破	-

PICK UP シャアルート32
強襲で一気にガンダムを撃破せよ！

このステージでは、ガルマが搭乗するギャロップを援護しながら連邦軍のMSを撃破しなければならない。ここで出現する注意すべき敵は、ガンキャノンとガンダムの2機。どちらともギャロップを狙うので、真っ先に撃破しておきたい。なお、ガンダムの耐久力はほかのMSより高いので、攻撃を仕掛けるときは強襲も活用して、素早く撃破していこう。



▶ガンダムやガンキャノン以外ではGMが出現する。攻撃力が低いので、ある程度無視をしても問題はない。

TITANS SIDE ティターンズサイド

キャラクター出現条件

キャラクター名	出現条件
シェリド	ティターンズで開始すると出現
ライラ	ジェリドルート2をクリアすると出現
ティターンズエマ	ジェリドルート2をクリアすると出現
シロッコ	ジェリドルート6をクリアすると出現
ブラン	ジェリドルート5をクリアすると出現
ヤザン	ブランルート2をクリアすると出現
カクリコン	ジェリドルート4をクリアすると出現
マウアー	ジェリドルート6をクリアすると出現
サラ	シロッコルート5をクリアすると出現
ティターンズレコア	シロッコルート5をクリアすると出現
ロザミア	ブランルート2をクリアすると出現
フォウ	ブランルート4をクリアすると出現
ゲーツ	ロザミアルート4をクリアすると出現

PICK UP ジェリドルート9&19
Zガンダムより百式を狙って攻撃しよう！

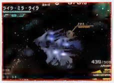
Zガンダムはジェリド機、百式はサイコ・ガンダム（フォウが搭乗）を狙って攻撃をしてくる。このとき百式をそのままにしておくとサイコ・ガンダムが撃破される恐れがあるので、Zガンダムの攻撃をよけながら百式に攻撃を仕掛けよう。百式を撃退or撃破できれば、サイコ・ガンダムが撃破される危険性は低くなる。



◀万全の体勢で挑むのなら、覚醒タイプを「復活」にしておくことをオススメする。

PICK UP ライラルート11
「機動」を駆使して素早く敵を撃破！

制限時間が決まっているステージなので、迅速に敵を撃破していかないとタイムオーバーとなってしまう。敵として登場するMSはリックディアスとメタスの2種類のみ。メタスは機動力があるので攻撃を当てるのが難しい。移動スピードがアップする「機動」を使えば、攻撃がヒットしやすくなるはずだ。



▲変形できるメッサーラは機動力がある。オススメのMSだ。

ルート	番号	難易度	ステージ名	ミッション名	勝利条件	敗北条件	備考
ジェリドルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	-
	2	EASY	衛星軌道1	地球圏へ	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	3	-	非戦闘イベント	-	-	-	-
	4	EASY	衛星軌道1	大気圏突入	作戦時間終了	自機の撃破	-
	5	NORMAL	ジャブロー	ジャブローの風	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後ガブスレイが使用可能
	6	NORMAL	フォン・ブラウン	ムーン・アタック	作戦時間終了	自機の撃破 パートナーの撃破	
	7	NORMAL	サイド2宙域	サイド2の危機	G3ボンベが8基作戦エリアを離脱	自機の撃破 G3ボンベ3基の撃破	-
	8	NORMAL	サイド2宙域	ジェリド特攻	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後バイアランが使用可能
	9	NORMAL	キリマンジャロ基地	キリマンジャロの嵐	敵戦力ゼロ	自機の撃破 味方戦力ゼロ	-
	10	EASY	ダカール	ダカールの日	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	11	NORMAL	ゼダンの門宙域2	天からくるもの	敵戦力ゼロ	自機の撃破 作戦時間オーバー	-
	12	NORMAL	ゼダンの門宙域2	ゼダンの門	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後バウンド・ドックが使用可能
	14	EASY	衛星軌道1	大気圏突入	作戦時間終了	自機の撃破	ライラルート3をクリアすると出現
	15	NORMAL	ジャブロー	ジャブローの風	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後ガルバルディβが使用可能
	16	NORMAL	フォン・ブラウン	ムーン・アタック	作戦時間終了	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	17	NORMAL	サイド2宙域	サイド2の危機	G3ボンベが8基作戦エリアを離脱	自機の撃破 G3ボンベ3基の撃破	-
	18	NORMAL	サイド2宙域	ジェリド特攻	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	19	NORMAL	キリマンジャロ基地	キリマンジャロの嵐	敵戦力ゼロ	自機の撃破 味方戦力ゼロ	-
	20	EASY	ダカール	ダカールの日	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	21	NORMAL	ゼダンの門宙域2	天からくるもの	敵戦力ゼロ	自機の撃破. 作戦時間オーバー	-
	22	NORMAL	コロニーレーザー内部	宇宙を駆ける	クワトロorハマーンの撃退	自機の撃破	-
ライラルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	ジェリドルート2をクリアすると出現
	2	EASY	衛星軌道1	地球圏へ	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	3	NORMAL	サイド1宙域	サイド1の脱出	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後マラサイが使用可能
	4	EASY	衛星軌道1	大気圏突入	作戦時間終了	自機の撃破	-
	5	NORMAL	ジャブロー	ジャブローの風	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後メッサーラが使用可能
	6	NORMAL	フォン・ブラウン	ムーン・アタック	作戦時間終了	自機の撃破 パートナーの撃破	-
	7	EASY	サイド2宙域	サイド2の危機	G3ボンベが8基作戦エリアを離脱	自機の撃破 G3ボンベ3基の撃破	-
	8	NORMAL	サイド2宙域	ジェリド特攻	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後バイアランが使用可能
	9	NORMAL	キリマンジャロ基地	キリマンジャロの嵐	敵戦力ゼロ	自機の撃破 味方戦力ゼロ	-
	10	EASY	ダカール	ダカールの日	敵戦力ゼロ	自機の撃破	クリア後バーザムが使用可能
	11	NORMAL	ゼダンの門宙域2	天からくるもの	敵戦力ゼロ	自機の撃破. 作戦時間オーバー	-
	12	NORMAL	コロニーレーザー内部	宇宙を駆ける	クワトロorハマーンの撃退	自機の撃破	クリア後バウンド・ドックが使用可能
エマルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	ジェリドルート2をクリアすると出現
	2	-	非戦闘イベント	-	-		エゥーゴに転身
シロッコルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	ジェリドルート6をクリアすると出現
	2	EASY	衛星軌道1	大気圏突入	作戦時間終了	自機の撃破	-
	3	-	非戦闘イベント	-	-	-	-
	4	-	非戦闘イベント	-	-	-	クリア後ジ・オが使用可能
	5	NORMAL	グリプス宙域	シロッコ立つ	ハマーン撃破or撃退	味方戦力ゼロ 自機の撃破	-
	20	NORMAL	グリプス宙域	宇宙を駆ける	敵ボスの撃破	自機の撃破	-
ブランルート	1	-	非戦闘イベント	-	-	-	ジェリドルート5をクリアすると出現
	2	EASY	ケネディポート	シャトル発進	敵戦力ゼロ	自機の撃破 作戦時間オーバー	-
	3	HARD	ヒッコリー	白い闇を抜けて	カミーユ&アムロの撃破	自機の撃破	-
	4	NORMAL	ホンコンシティ	ホンコンシティ	敵戦力ゼロ	自機の撃破	-
	5	NORMAL	キリマンジャロ基地	キリマンジャロの嵐	敵戦力ゼロ	自機の撃破 味方戦力ゼロ	-

CHECK 「コレクションモード」の内容を詳しく解説

MSやBGM、イラストなど、さまざまなアイテムを入手できるこのモード。ここではその概要を紹介する!!

「コレクションモード」では、本作に登場するMSなどをはじめ、戦艦やデモといったアイテムを集めることができる。アイテムの種類も豊富で、その数は400以上！ コレクションアイテムだけでなく、新ルートなどの隠し要素も、ここで交換可能だ。

「コレクションモード」の概要

コレクションモード画面

▶現在どれだけコレクションを集めたかを確認できる。また、この画面から入手したアイテムを鑑賞することが可能。





ポイント交換画面

◀文字どおり獲得したポイントを使ってアイテムと交換する場所。



シークレットコンテナ画面

▶コンテナはポイントと交換することが可能。中身は開けてからのお楽しみとなっている。

ポイント交換 ポイントがたまったらどんどん交換しよう！

「アーケードモード」などで獲得できるポイントで、さまざまなアイテムと交換することができる。最初は交換できるアイテム自体少ないが、「宇宙世紀モード」など、ほかのモードを進めることで交換できるアイテムも増加。



▶「イラスト」では、MSだけではなく販促用のCGまで入手可能だ。



◀「アーケードモード」で選択できる新たなルートは、「特典」で交換できる。

シークレットコンテナ どんなアイテムが出るかは運しだい！

シークレットコンテナには「MS」などの3つの項目があり、その各項目ごとに6つのコンテナが存在する。各コンテナは価格が異なっており、さらに中身はランダムで決定。ここでしか入手できないものもある。



▶「バラエティ」では、BGMやキャラクターを入手することができる。



◀コンテナによっては、レアなアイテムが入っていることもあるのだ。

「絆（リンク）」で強敵に立ち向かえ！

どんな強敵でも、仲間と協力すれば必ず勝てる！ 今回はパーティで陣形を組んで戦える「リンクシステム」の詳細やプレゼント付き新企画などをお届け！

RADIATA STORIES™
[ラジアータ ストーリーズ]



すんゲー10本。

PS2	ラジアータ ストーリーズ
	2005年 1月27日発売予定
RPG	▶スクウェア・エニックス
	▶¥7,800（税込¥8,190）
	▶MC2（216KB）

《玉置成実》



＝



150人以上の仲間と織りなすファンタジーRPGの新境地！

人間と妖精たちが共存するファンタジー世界で、主人公の少年・ジャックとその仲間たちが大冒険を繰り広げる本作。300人以上のＮＰＣが独自の生活パターンを持ってゲーム内で生活しており、そのうち150人以上が仲間になるという画期的なシステムを搭載している。今回は、リアルタイムで展開するバトルのなかでも中心的な役割を果たす「リンクシステム」について大紹介する！

新発見！1 ブタの石像はなんとワープ装置だった！

ラジアータ王国のあちこちに見られる羽が生えたブタの石像。これが、「旅ブタの像」と呼ばれ、像を蹴るとほかの場所にある旅ブタの像へと一瞬で移動できる便利な像であると判明した。





◀▲旅ブタの像を蹴ると、ジャックが猛スピードで上空を飛びほかの旅ブタの像にワープする。これを上手に利用すれば、徒歩だと何日もかかる街にもあっという間に移動することが可能だ。

新発見！2 歌手の玉置成実がゲーム中にも登場！

本作のテーマソング「Fortune」を歌う歌手の玉置成実が、ナミ タマキとしてゲーム中に登場！ 前号では小さめのＣＧでの紹介となったが、今回は大きな絵でお見せする。このキャラの声は本人が担当するぞ。



ナミ タマキ

▲もちろん彼女も仲間になってくれる。職業も歌い手らしい。その活躍に期待大。

System 戦闘の核になる「リンクシステム」を大解剖！

戦闘はプレイヤーがジャックを操作し、仲間をＡＩが操作するリアルタイム制で行われる。「リンクシステム」は仲間と陣形を組んで多彩な攻撃が行えるシステムで、敵を攻撃すると増えるボルティゲージを消費して行うのだ。

リンクシステムの使用法と注意点

1 キャンプメニューからリンクを設定する

リンクは、あらかじめキャンプメニューで設定しておくことで使えるようになる。キャンプメニューでは、✚キーに割り当てるリンクとキャラクターの並び方を設定することが可能だ。



◀リンクによってはキャラの並び順もポイントになりそう。

2 ✚キーでリンクナビを出して発動！



リンクを出すには、まず✚キーを押してリンクナビを表示させる。そのあと、使いたいリンクの✚キーをもう一度押せば発動可能。ただし、リンクを発動するには、ボルティゲージが10必要だ。

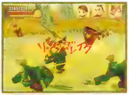
▲戦闘中に✚キーを押すと、リンクナビが出現。どの方向の✚キーを押すと、どのリンクが発動するかが一目瞭然だ。



▶リンクを発動すると、仲間がジャックの周囲に集結！ 簡単操作で戦闘のテンポを崩すことなくリンクを組むことができる。

3 ゲージがなくなるとリンクが壊されてしまう！

リンク中にダメージを受けるとボルティゲージが減少し、ゲージが0になると「リンクブレイク」が発生！ ブレイクするとリンクが壊れ、仲間全員がダウンしてしまうのだ。



◀ブレイクされる前に、リンクを解除したほうが賢明だ。

リンク紹介 タイプの異なる4種類のリンクを公開！

特攻リンク 前衛の攻撃力がプラス！

ジャックの前に前衛が3人並び、ジャックの合図で次々と敵に飛び込んでいくリンク。前衛の攻撃力がアップするうえに、攻撃のヒット時に爆発して追加ダメージを与えられる。ただし、爆発のダメージは味方も受けてしまうのが考えもの。一気に決着をつけたいとき専用？



◀まさに肉を斬らせて骨を断つ攻撃。敵が密集しているところに使うと、より効果的だ。

ワイドリンク 衝撃波で広範囲を攻撃！

全員が一列に並び、周囲に対して衝撃波で攻撃するリンク。パーティを中心とした広範囲に攻撃できるのが魅力だ。仲間の側面をかばい合うので防御力も期待できる。なお、衝撃波を2つ撃つたびにボルティゲージを1消費する。



▲とにかく衝撃波の範囲が広いので、敵に囲まれたときに便利。攻撃と防御が一体になったリンクといえる。

スクウェアリンク 敵を竜巻で吹き飛ばす！

ひし形の陣形で移動し、攻撃時には全員で激しく回転して竜巻を起こす。竜巻に触れた敵はダウンするので混戦状態から戦局を立て直すのに有効だ。しかし、1回竜巻を起こすとボルティゲージを10消費してしまうので、この状態で長時間戦い続けるのは難しいといえる。



▶効果も大きいが、そのぶんボルティゲージの消費も大きい。使う前にゲージを確認しよう。

円陣リンク 仲間全員のHPが回復！

スクウェアリンクよりも密集した陣形が特徴。移動をやめると全員が内側を向いて円陣を組み、その間ＨＰを回復できるが一切攻撃することができない。



◀移動中は回復できないが、移動を止めると全員が向き合ってＨＰを回復する。回復アイテムを温存したいときや、逆にアイテムがないときに役立ちそうだ。

Check! リンクを使い続けると新しいリンクを覚える！

リンクは最初は1つしか使えないが、戦闘中にリンクを使い続けることで新しいリンクをどんどん覚えていく。どんな条件で新しいリンクを覚えるかは不明だが、新しいリンクを覚えたら、とにかく積極的に使ってみよう。すごく強力なものを覚えられるかも!?



▲新しいリンクを覚えたら、実際に使って特性をチェック！



▶強力なリンクだけでなく、ユニークな効果を持つものもあるのだ！

ジャックの探検！ 発見！ ぼくの村 ～人間編～



オッス！ オレ、ジャック！ 今日はオレの生まれ育ったソレユ村をはじめ、王都ラジアータ以外の街の様子を紹介するぜ。今回紹介するところは、街というよりも村だけど、こういうところで暮らす人々は、どの人も生き生きしてるぞ。

ソレユ村 ジャックの故郷

ここは、オレの故郷のソレユ村。オレはここに爺ちゃんのエアデールとずっと住んでいて、16歳の誕生日にここから旅立つことになったんだ。村には大きな風車が一年中動いていて、村人とは近所づきあいというより家族のような関係なんだ。



▲王都ラジアータにあるような高い建物はなく、木でできた家が多い。

トリア村 牛乳が名産のソレユの隣村

ソレユ村の隣村で人々は牧畜と作物で生活している。村にはお店がないけど、売り子さんがここまでやってきてくれるんだ。そうそう、ここの牛乳は牛乳嫌いでも飲めるという噂だよ。



ビニールハウスもある！

▲ビニールハウスで作物を栽培している。これがあれば寒さに弱い作物でも大丈夫なんだ！



◀レンガ造りのトンガリ帽子の形をした建物は「サイロ」といって、穀物を保存する場所みたい。

畑仕事が中心！

王都ラジアータに最も近い村で、オレも旅で立ち寄ったところだよ。都会には近いけど、この村ものどかでゆったりとした雰囲気だね。ここに住む人々はみんな朝早くから畑仕事をして夕方に終えるという規則正しい生活をしているんだ。



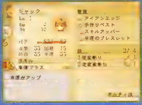
▲王都に近いだけあって、レンガ造りの建物が多いね。あ、宝箱みっけ！

スキルリンクシステム リンクを使うことで仲間のスキルをジャックが覚える！

戦闘中にリンクを発動すると仲間が持っている「最大ＨＰプラス」などのスキルを、仲間全員が共有することができる。つまり、４人でリンクを組めば、４つのスキル効果が全員に現れるのだ。さらにリンクを繰り返し発動させることで、ジャックが仲間のスキルを覚えることができるのだ。

What's「スキル」とは？

「スキル」とは[illegible]のこと。[illegible]上げたり、[illegible]からないなど[illegible]な効果がある。また、スキルには[illegible]ベルもあり、[illegible]を[illegible]レベルが上がって効果も上がるのだ。



▲ジャックは「幸運プラス」のスキルを持っている。スキル名の隣にある黄色の☆印が、そのスキルのレベルを示しているのだ



▲リンクを使えば仲間全員のスキルが共有できる。役立つスキルを持つ仲間と戦っていこう！

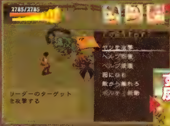


▲何度もリンクを繰り返すことで、仲間のスキルをジャックが修得。あとはレベルを上げていこう。

仲間に命令を出すときは L1ボタンのショートカットが便利！

戦闘中に命令を出したりアイテムを使う場合、通常はキャンプメニューを出してからコマンドを選ぶことになる。そんなときにＬ１ボタンを押すとショートカットメニューが出現し、これらの操作が簡単に行える。戦闘ではＬ１ボタンを使ってスムーズにバトルを進めよう！





▲まずはＬ１ボタンを押すと、命令するキャラを選択するショートカットメニューが出る。ここではフラウを選択。

▲次に命令を選ぶ。このメニューが開いている間は時間が止まっているので落ち着いて選ぼう。



▶命令を選ぶと、ただちにそのキャラが命令どおりの行動を行ってくれる。



ジャックの探検！発見！ぼくの村 〜妖精族編〜

オッス！ オレ、ジャック！ 今回はオレが騎士団の任務や、冒険の途中で立ち寄った妖精族の住む街を紹介するぞ。妖精族が住んでいるところは、不思議な場所が多くて見どころいっぱいだ。

花の都 花びらが風に舞うライトエルフの都

花の都には、ライトエルフたちが住んでいて、[illegible]びらが風に舞っているんだ。夜になると白い花が[illegible]に光り出して、[illegible]

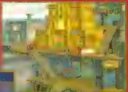


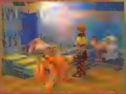


▲▶ツタの長い植物を上手に利用した家が立ち並んでいて、まさに自然との融合って感じ。妖精族の生活の様子がうかがえるね。[illegible]

地の谷 ドワーフたちが暮らす坑道の街

ドワーフは地の谷の奥に住んでいて、坑道で鉱石を掘り武器や防具を作っている。ドワーフの人々はみんなお酒が大好きで、仕事上がりに[illegible]に行くのが日課みたい。



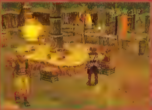


▲地の谷には鉱石で造られたピカピカの[illegible]がある。[illegible]いの[illegible]といえるね。

◀夕方になると、[illegible]たく[illegible]って、[illegible]てくる。

緑森京 深い森の中に住むダークエルフたちの[illegible]街

ダークエルフたちが住んでいる緑森京は、その名のとおり深い森の奥にある。ライトエルフが住む花の都と比べて、ちょっと落ち着いた感じかな。ここではマーシオの雑貨屋があったり、宝くじができたりといろいろな施設があって散歩するのが[illegible]ところだぞ。





▲広場内にマーシオの雑貨屋を発見したぞ！ ここでは回復アイテムなどを買うことができるんだ。



◀[illegible]
◀ダークエルフにも[illegible]ある[illegible]あっ[illegible]

コブランヘブン ブラックゴブリンたちが住む巨大なキノコ群に囲まれた街

[illegible]セディチ地方にあるコブランヘブンは、街の周囲を大きなキノコ群が覆っている。だから、遠くから見ると、ここが街だってわかりにくくなっているんだ。この街にはとっても大きな石像が置いてあって、みんなでお祈りをしている。あと、ボルボの[illegible]スープは[illegible]！



▲巨大なゴブリンをかたどった石像に向かって、ブラックゴブリンたちは礼拝をしているよ。[illegible]どんなご利益があるのかな？

▲[illegible]た目はちょっと[illegible]けど、[illegible]スープはおいしくて有名。その味の噂は遠いエルフの村にまで広まっているんだ。





ゲーム中に仲間になるキャラをすべて紹介！今回は美人双子姉妹が登場！

本作では150人以上のキャラを仲間にすることができ、仲間にしたキャラは「仲間辞典」にプロフィールが記録される。この仲間辞典用のＣＧを電撃ＰＳが先行入手することに成功！　そのＣＧとプロフィールを紹介していく。今回は美人双子姉妹を含む3人のキャラをチェック！

エレナ

種族:人間
性別:女
職業:司祭

神聖オラシオン教団の司祭で、妹のアディーナと同様、公私ともに大司教アナスタシアのお世話をしている。生まれたときよりライアン家に仕える者として育てられ、医師としての腕は超一流。口うるさく気性が激しい性格で、思わず余計なことまで話してしまう。



大司教の世話をするアディーナの姉

旅の仲間チェック

気の強そうな[illegible]にするのはかなり難しそう。彼女が仕えるアナスタシアという人物が仲間になることで、エレナを仲間にできる可能性が高そうだ。[illegible]回復役としては[illegible]せてくれるだろう。

コンラッド

種族:人間
性別:男
職業:戦士



王国騎士団御用達の武器工房「ジェフティ」社長の一人息子。自分が金持ちだと自覚しており、貧乏人の考えを理解できないのは仕方ないと思っている。なにかと金で解決しようとする性格を危ぶんだ父によって戦士ギルドに入隊させられた。

お金持ちの坊ちゃん戦士

旅の仲間チェック

なかば無理矢[illegible]ギルドに入れさせられたため、[illegible]力としてはあまりアテにならないかも。しかし、お金持ちだから、仲間にするといいことがあるかもしれない。また戦士ギルドで[illegible]がんばれているらしいので、潜在能力は高いかも。

アディーナ

種族:人間
性別:女
職業:司祭



双子の姉のエレナとともに神聖オラシオン教団の大司祭アナスタシアに仕える司祭。姉と同様に英才教育を受けてきたため、医術の知識を豊富に持っている。エレナとは対照的に寡黙で静かな性格。しかし、いったん口を開くと非常にキツイ発言をする。

クールな性格のエリート医師

旅の仲間チェック

アディーナは姉のエレナを強く慕っているので、エレナを仲間にした時点で自動的に仲間になってくれそうだ。[illegible]では双子が[illegible]することで、普段よりも強力な回復魔法が使えることがあるかも!?

特別企画　メール1本で『ラジアータ』をゲットしよう！

2つのコースに用意された問題の答えを送って、最もおもしろい答えを送ってくれた人に本作を1本ずつプレゼント！　コースは男女別に用意されている点に注意しよう。キミの発想と機転とメール1本で、ソフトを手に入れろ！



しめ切りは1月4日(必着)ですぞ！

下記のメールアドレスにて応募を受付！
radiata@mediaworks.co.jp

Aコース　ナツメのハートをGET!（男の子用）

ゲームでも仲間になることが明らかになっている、エリート騎士のナツメ。彼女を仲間にするための「決めゼリフ」を考えて送ろう。ジャックになりきってもいいし、キミ自身の言葉でもOK。ナツメのハートをつかむのは誰だ!?



▲思わずナツメが赤面してしまうような、そんなセリフを待っている！



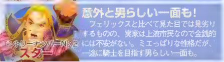
Bコース　結婚するなら誰とする?（女の子用）

下の3人の男性キャラのうち、結婚したい相手とその理由を考えて応募しよう。一見すると美形のフェリックスに人気が集中しそうだが、ほかの2人へのアプローチもおもしろい。



エントリーナンバーNo.1
フェリックス

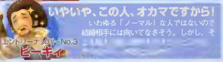
[illegible]



エントリーナンバーNo.2
スター

意外と男らしい一面も！

フェリックスと比べて見た目では見劣りするものの、実家は上流市民なので金銭的には不安がない。ミエっぱりな性格だが、一途に騎士を目指す男らしい一面も。



エントリーナンバーNo.3
ピーキィ

いやいや、この人、オカマですから！

いわゆる「ノーマル」な人ではないので結婚相手には向いてなさそう。しかし、そ[illegible]





光と闇が交わる刻、
ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀

"旅の仲間"たちの行く手を阻む闇の勢力。彼らが持つ絶対的な闇の力を体験できるモードの存在が明らかになった。さらに発売直前となる本作の魅力を総特集。新たな伝説がつむがれる日まで、あとわずか！





新たな「闇のモード」発覚！ 発売直前総特集!!

発売まで2週間を切り、ますます期待の高まる『ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀（以下、LotR）』。今回は、新たに判明した「闇のモード」についての詳細をお届け。さらに、これまでの情報をまとめ、本作の世界をより深く理解してもらうための特集を掲載する！ 発売まで待てないキミのために、『LotR』の魅力をギュッと凝縮。中つ国への旅立ちの日に向け、準備をしておこう。



◀…ためのガイド代わりに役立てよう！

すんゲー10本。

ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀
PS2 RPG
12月22日発売予定
▶エレクトロニック・アーツ
▶¥6,800（税込¥7,140）
▶MC2（106KB）

敵対する闇の勢力を操って、主人公たちを倒せ！

闇のモード

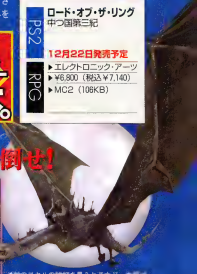
主人公たちが敵対する闇の勢力。それら闇側の視点で戦っていく、一風変わったモードの存在が明らかに！

「闇のモード」とは、主人公たちの冒険の行く手を阻むサウロンの手下たちを操ることができるモード。ここでは純粋に戦闘だけを楽しむこととなる。当然、その相手はベレソールたち、本編の主人公キャラ。通常とは逆の立場で展開する不思議な感覚の新モードなのだ。ここではその詳細を紹介していこう！

▼プレイヤーは闇の勢力側のモンスターを操り、主人公たちを倒すのだ！







◀敵のスキルの詳細を見られるなど、本編で活用できる要素もある！

闇の勢力の一部を紹介!!

ここでは、「闇のモード」で使用可能になる敵キャラクターの一部を紹介。内に秘めたる闇の力を解き放て！



ウルク＝ハイ
◀オークを強化した種族。闇の国・モルドールの言葉で「身体の大きなオーク」という意味を持つ。

ナズグル
▼サウロンに仕える邪悪なしもべ。黒装束に身を包んでいるため、「黒の乗り手」などと呼ばれている。

トロル
▼巨大な身体とそれに見合う怪力を持つ巨人族の一種。知能は低く、破壊の限りを尽くすなど、本能で動いている。

POINT! 戦闘は5連戦で展開

「闇のモード」は本編の1つの章をクリアすると、それに応じたエリアでのプレイが可能になる。開始すると、その章の主だった戦闘が5連続で発生。すべての戦闘に勝利できれば、さまざまなメリットを得られる。



▲さんざん苦しめられた闇の力は健在。思う存分その力をたん能すべし！

中つ国(ミドルアース)に新たな戦乱の風が吹き荒れる

召喚技

気力ゲージをためることで、発動させることができる召喚技。ド派手な演出で魅せる、技の一部を紹介していこう。

一撃必殺を期待できる戦闘の切り札！

迫力満点な演出と、絶大な威力を持つ召喚技。ここでは、本作での戦闘の切り札となる召喚技について紹介する。召喚技を使うと現れるものたちは、森の一族であるエント族など、映画でもおなじみのものばかり。右ではその召喚技の一部を公開していこう！



気力ゲージMAXで召喚技を放て！

召喚技を使うためには画面右下の「気力ゲージ」をためる必要がある。このゲージは、戦闘を繰り返していくことで、徐々にたまっていく。

POINT! 召喚技、その一部を披露!!

各キャラのスキル並に、かなりの数が用意された召喚技。その種類は、“旅の仲間”たちの助けにもなった森のエント族や、敵として登場したワーグなど多種多彩。これらのキャラクターを召喚できるのは、ファンにとってたまらないところだろう。ここではその一部を紹介していく。

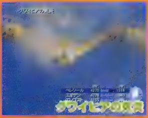


▶ヘルム峡谷からの一斉攻撃で、敵全員にダメージを与える。



▲闇の獣ワーグを召喚し、その鋭い爪で敵を切り裂く。

▼森の主エントを呼び出し、巨大な枝の一撃で敵を吹き飛ばす。

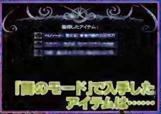


▲気高き鷹を呼び出し、風の力ですべての敵にダメージを与える強力な召喚技だ。



闇のモード CHECK 1 戦いに勝ってアイテムをGet!

「闇のモード」で戦闘に勝利する最大のメリットは、ここでしか入手できないレアアイテムをゲットできるという点だ。これらは、性能はもちろん、原作や映画に登場した有名なものもあり、ファンならニヤリとできるアイテムが数多く用意されている。ただし、入手するには5連戦すべてに勝ち抜く必要があるのだ。性能がよいぶん、簡単にはゲットできない！



▲写真のようなアイテムや、下の表に掲載したレアアイテムは、ランダムで出現する



▲ただのコレクションアイテムではなく、本編で使用できるという点も魅力的だ！

「闇のモード」で入手できるアイテムの一部

アイテム名	解説	アイテム名	解説
ピピンの短剣	ピピンがさらわれたときになくした短剣	グラムドリング	ガンダルフが過去の大戦で使用した剣
ハドハファング	アルウェンがフロドを助けたときの剣	ナルシル	サウロンから「一つの指輪」を奪った剣
つらぬき丸	オークが近づくと光るフロドの剣	バーリンの斧	ギムリが発見したモリア製の斧
ボロミアの盾	ボロミアが最後まで愛用した盾	一つの指輪	サウロンが作り出した邪悪な指輪

闇のモード CHECK 2 闇のスキルの性能を確認！

このモードのもう1つのメリットは、普段は敵であるキャラの手の内を見られるということ。ここで得た情報をもとに、本編での戦い方を考えるなど、戦略的な利用の仕方も可能なのだ！





▲▶「闇のモード」で敵のスキルを研究！　その知識を生かせば、相手の弱点を突く攻撃や、敵からの攻撃の対策を練ることなどができるはず。敵の手の内をすべて暴け！

POINT! 2人でプレイできる「協力モード」の存在も発覚！

今回は「闇のモード」に加え、「協力モード」の存在も明らかになった。これは、コントローラを2つ使って友人などと協力して遊べるモード。コントローラには下のように、キャラクターが割り振られているのだ。

コントローラごとのプレイキャラ



『LotR』中つ国の歩き方

ストーリーから戦闘まで『LotR』を総まとめ!!

ここからは、発売が迫り詳細も明らかになってきた本作の魅力的なシステムの数々を一気に紹介していこう！　気になるオリジナルストーリーはもちろん、システム面もバッチリフォロー!!

ゲームの流れ

ゲームスタート
↓
エリア(ローハンやモリアなど)
必須クエスト（エリアのクリアに必要なクエスト）
↓
サブクエスト（クリアしなくても次のエリアに進める）
クリアしたエリアのフリーモードプレイ可能
次のエリアへ

ゲームは章ごとに区切られ、いくつかの必須クエストをクリアすることで、次の章へと進行していく。

STORY ストーリー

主人公ベレソールは"旅の仲間"の1人であるボロミアの部下。そんなベレソールにゴンドールの執政デネソールは"旅の仲間"監視の追跡命令を出す。彼らから1日遅れで出発し、その旅の途中さまざまな運命を背負う仲間が集まる。彼らを待つものとは!?



ゲームと映画の大まかな時間の流れ

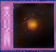
映画の流れ	9人の"旅の仲間"が裂け谷を出発	合	"旅の仲間"は3グループに分かれて旅を続ける	各々の旅は続く……
		モリアの坑道でガンダルフとともに戦う		
ゲームの流れ	ベレソールが1日遅れて"旅の仲間"を追う	流	アラゴルンたちを追って、ローハンへ向かう	

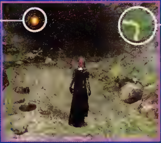
ADVENTURE MODE アドベンチャーモード

中つ国の名所をめぐるアドベンチャーモード画面。その画面の見方を紹介していこう！　アイコン1つとっても、原作に対するこだわりが見てとれるのだ。

敵出現アイコン
敵の気配をキャッチ

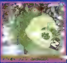
フィールドではランダムで敵と遭遇することになる。とくに画面左上に下のアイコンが表れたら注意。モンスターが近くにいる合図なのだ。



マップ
目的地などをひと目で確認

本作のフィールドは、壮大な自然が作り上げた複雑な地形も多い。画面右上に表示されるマップは、そんなときに助けになってくれるはず。また、マップにはクエストの目的地などが赤いしるしで表示される機能も搭載されている。



拡大も可能

Point of the RING 2 フィールドでも好きなキャラを操作

フィールドで操作するキャラは、いつでも切り替え可能。ちなみに見た目の変化だけではなく、このとき選んだキャラにクエスト達成時の経験値が入る。



▶L1ボタンで仲間の一覧が表示される。ここで表示キャラを選択しよう。

BATTLE バトル

本作の戦闘は、コマンド選択式のなじみの深いシステム。ただしその内容は、『指輪物語』の世界観を踏襲した多彩なスキルや戦闘中のさまざまな仕掛けなど、斬新なシステムが満載なのだ。なかでも特徴的なものを紹介する！

◆キャラクター固有のスキルを使い激戦を切り抜けろ！

仲間になる各キャラクターには、武器と特技に関連した2種類のスキルが設けられている。例えば、イドリアルなら武器の「剣技」と特技である魔法の「精霊の力」だ。これらのスキルを使い分け、戦っていこう。またスキルは使い込むことで、新たなものを修得可能。



▲スキルは各キャラ特有のものばかりだ。



◀スキルを使い込むことで新しいスキルを覚えるのだ。

◆戦闘のシチュエーションは1つではない！

戦闘というと、敵と味方が向かい合っている状況を思い浮かべるだろう。しかし本作では、敵に囲まれたり、近距離攻撃が届かない位置から攻撃されたりと、多彩な戦闘が発生。その場に応じた戦い方が必要となる。



▶橋の下から敵の増援が！　戦闘中でもこんなことがある。

Point of the RING 3 神秘の魔石・「エルフ石」でパワーアップ！

宝箱などから入手できるエルフ石は、さまざまな効果を持ったアクセサリだ。ここでは、大きく3つに分けられるその効果を紹介していこう。

パラメータアップのエルフ石

装備すると名称に応じたパラメータがアップする。このエルフ石には「ひびが入った～」と「磨かれた～」の2種類があり、「磨かれた」ほうが効果が高い。

スキル修得のエルフ石

スキルがキャラ固有ということは前述したが、このエルフ石を使えば通常では覚えられないようなスキルを覚え、使うことができるのだ。万能キャラも作成可能だ。



▶なかには闇の勢力のスキルを覚えるものも。

ニンブルクラフトのエルフ石

ほかとはひと味違い、アイテムを作成できるというエルフ石。作成できるのは戦闘中のみだが、手持ちのアイテムを消費しないので非常に便利なものなのだ。



Point of the RING 4 心強い味方、映画のキャラクターとともに戦える!!

ストーリーはオリジナルだが、映画の流れにそった展開なので、映画のキャラと出会うこともある。さらに、ともに戦うことができるなど、彼らの力をたん能することもできるのだ！

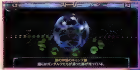




◀彼らの持つ力は絶大！　ベレソールたちにとって最大の助けになるはずだ。

Point of the RING 1 「ストーリーオーブ」で映画を追体験できる！

本作の魅力はなんといっても、映画の「ロード・オブ・ザ・リング」と多くの点でリンクしているということ。それは設定だけではなく、ゲーム中に実際の映画の映像が収録されているといった徹底ぶり！　もちろん、1度見た映像はいつでも閲覧可能なのだ。





◀▲ゲームのストーリー進行に合わせて、そのシーンに関するムービーが流れる。メニューから閲覧も可能。

名場面を多数収録！

GROW UP 成長

RPGの楽しみの1つであるキャラの育成。ここでは、本作の自由度の高い成長要素を紹介。

◆ボーナスポイントを振り分けて好みのキャラに！

キャラクターはレベルアップするごとにパラメータも上がる。さらに、この上昇値とは別にボーナスポイントを得ることができ、このポイントを使ってプレイヤーの自由にパラメータを上昇させることが可能なのだ。魔法タイプのイドリアルを戦士タイプにするなど、プレイヤーしだいで一風変わった成長のさせ方もできる！



▲パラメータは、攻撃力、精神力、耐久力、すばやさ、敏捷性の5つ。どの能力を上げる？

◆多彩な装備品で能力&グラフィックが変化！

キャラクターの武器や防具など、装備品も多数用意されている。しかも、すべてに専用のグラフィックが用意され、戦闘だけでなくイベントでも、その勇姿を見ることができるのだ。



▲剣や兜だけでなく、ペンダントなどの小物にも専用のグラフィックがあるのだ。

イベントでも見た目が変わる



▶変化した姿が、イベントシーンにもしっかりと反映されるのはうれしいところ。

Point of the RING 5 キャラ固有の装備品「コレクションアイテム」

武器や鎧、兜など、装備品の種類の多くは全キャラクター共通。しかし、1種類だけ「コレクションアイテム」と呼ばれるキャラクター専用の装備個所が用意されている。この装備個所に装備できるアイテムは、右の表のとおりだ。防御効果はもちろんファッションの要素もあり！

コレクションアイテムの種類

キャラ名	装備の種類
ベレソール	指輪
イドリアル	ネックレス
エレゴスト	ブローチ
ハドホッド	ベルトのバックル
モーウェン	もも当て
エオデン	マント留めの記章

CHARACTER キャラクター

本作の物語をつむぐ6人のメインキャラクター。それぞれの設定や、戦闘での役割を確認していこう！

◆6人のパーティキャラを紹介

それぞれに異なる目的を持ちながらも、ともに旅を続ける6人の仲間たち。人間にエルフ、ドワーフと目的だけでなく種族さえも異なる彼らをここで紹介していこう。また、彼らの戦闘時の役割、スキルの特徴もあわせてお届けしていく！　ここで各々の特徴を見極めておけば、戦闘を有利に進めることができるはずだ。



◀多彩なスキルを使いこなし

ベレソール



"旅の仲間"を導く戦士

ボロミアの部下で城砦の衛兵隊長。戦闘では、「リーダーシップ」という隊長らしい特技で、仲間全体をサポートする。



▶「仲間の士気」でパーティのパラメータをアップ！　指揮官ならではの能力だ。

イドリアル



魔力に優れたエルフ

森の奥方ガラドリエルに仕える女性エルフ。エルフの特徴である高い精霊力を生かした魔法を得意とする。攻守に優れた人物だ。



◀魔法のなかでも、回復系の魔法を得意とするイドリアル。

エレゴスト



たくましく生きるレンジャー

サバイバル能力に長け、その知識も豊富な人間の男性。ハドホッドを探し旅を続けている。戦闘では得意の弓で仲間をサポート。



▶近距離攻撃が届かない敵がいるときなどは、彼の存在は頼もしいかぎりだ。

ハドホッド



大地の妖精 ドワーフの男

かつてモリアに住んでいたドワーフの男性。大地の妖精族にふさわしい怪力が自慢で、戦闘でも斧などのパワフルな武器を扱う。



◀斧での攻撃のほかにも、炎や大地の魔法を使う。非常に頼りになる存在だ。

モーウェン



故郷をなくした女戦士

野獣ワーグによって、故郷を滅ぼされた悲しき女性。女性ながら、小斧二刀流というワイルドなスタイルで戦う復讐の戦士だ。



▶盗み技にも長けるモーウェン。アイテムだけでなく、HPなどを盗むこともできる。

エオデン



ローハンに忠誠を誓う戦士

ローハンで出会うことになる最後の仲間。魔法を操るほか、リーチの長い槍の扱いを得意とするなど、その活躍に期待したい。



◀強靭な肉体から放つ槍の一撃！　騎士なので、強力な武具を装備できるのも強みだ。



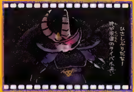
今こそHENSINせよ! ジョー&シルヴィア!!

ホットなジョーとクールなシルヴィア。ビューティフルな2人のＶＦＸパワーで、悪の組織ゲドー軍に立ち向かう『ビューティフル ジョー 2』の発売日までもうすぐ！ そこで今回は、最新情報をまじえつつ、さらに『ジョー2』でより美しく戦うための3つのコツを詳しく紹介していこう!!

PS2 / ACT	ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎
	12月16日発売予定 CERO 全年齢
	▶カプコン
	▶¥6,648（税込¥6,980）
	▶MC2（202KB）

最新情報&Viewtiful講座で『ジョー2』の発売に備える!!

発売日が間近に迫った今回は、前作にも登場したアラストルやシックスマシンについての最新情報を大公開。さらに、美しく戦いＶーポイントを効率よく稼ぐ方法を伝授する「Viewtiful講座」も同時に掲載しよう！



▶アラストルとの激闘が『2』でも再び！

最新情報 あのライバルキャラ&スーパーマシンが参戦!!

その詳細についてお届けしよう!!

RIVAL 電刃魔神・アラストル再び現る!



手に持つ剣と、雷を操る能力でジョーを苦しめたライバル・アラストルが『2』にも登場！ 剣を構えて突進してくる「スティンガー」や、こちらに向かって剣をブーメランのように飛ばす「ラウンドトリップ」などの剣技は今回も健在のようだ。同じく雷属性の攻撃が可能なシルヴィアとの対決は、いったいどうなるのだろうか？ また、彼は新たな力を手に入れたとのウワサもある。その真相は実際に戦って確かめよう!!





◀再びジョーに挑んでくるアラストル。不敵な姿はあいかわらずだ

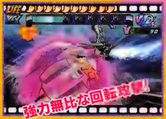
MACHINE 驚異のマシン・シックスマシンが大変形



さまざまな形態に変形して、ジョーたちの戦いをサポートしてくれるスーパーメカ・シックスマシンの新たな能力が判明した！ 前作では飛行形態のみの登場だったが、今回は海を行く潜水艦「シックスドルフィン」にチェンジ！ さらに「ビューティフルタッチ」でシルヴィアに交代すると、ドリルの付いた「シックスドリル」に変形するのだ!!

シックスドルフィン
操縦者：ジョー

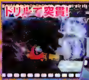
深海を自由に泳ぐ潜水艦。前方へ魚雷攻撃、下方に爆雷を投下できる。もちろんこの形態でもＶＦＸパワーの使用は可能。「スロー」なら破壊力バツグンの遠距離攻撃、「マックスピード」なら激しい連射攻撃、「ズーム」では強烈な突進攻撃が可能なのだ。



◀回転アタックを食らえば、たいていの敵は一瞬でKOだ！

シックスドリル
操縦者：シルヴィア

前方のドリルで何もかも突き崩す掘削形態。ドリル攻撃だけでなく、浮遊機雷で海面の敵を攻撃することも可能だ。ほかにも、ＶＦＸパワーと組み合わせてさまざまな攻撃を繰り出せる。



▲硬い氷も、ドリルでラクラク破壊できる！



▶「リプレイ」を使えば、攻撃力も3倍に！

発売直前! これは知っておきたい

Viewtiful講座 美しく戦いV-ポイントをGET!

美しく戦えは戦うほど、得られるV−ポイントは多くなる。ここでは、その基本を伝授しよう!

STEP1 ステップ 敵の攻撃を華麗によける!

ヒーローたる者、体に傷は似合わない。とにかくよける。敵が攻撃してきたら上よけと下よけを使って舞うようにかわすのだ。これがV−ポイントを稼ぐための基本。これだけでも、それなりにポイントが稼げるのだ。



▶下段にドクロが出たら、左スティックか方向キーを上に!

◀上段なら左スティックか方向キーを下に。かがみ込んで敵の攻撃を華麗に回避!

STEP2 ステップ 敵が気絶したところで「スロー」発動!

相手の攻撃をかわすと、敵は気絶状態になる。ここで「スロー」を使うと、その敵にロックオンマークが出現。攻撃を当てると、ボーナスが得られるのだ。また、ボーナスが入ると同時に、ほかの敵もロックオンされる。マークの付いた敵を攻撃すればするほど、ボーナスが倍増!



◀▲これを「X−ボーナス」といい、ロックオンした敵を攻撃するごとに、増えていく。

「スロー」前に攻撃しておくとボーナスがさらにアップ!

「X−ボーナス」は、「スロー」を発動する前に敵を倒れない程度に攻撃しておくことで、ボーナスの基本値を増加させることができる。そのあと「スロー」を発動して攻撃すると、その値が2倍3倍となり、ボーナスがより多く加算される。ザコ敵に囲まれたときに美しくキメよう!!



▲攻撃をかわすと敵は気絶状態に。そして「スロー」を発動する前に1、2発攻撃しておくと…。

◀同じ倍率でも基本ボーナスの値が増加し、より多くのV−ポイントを得られるのだ!

STEP3 ステップ パワーアップでアクションのバリエーション増!

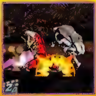
ステージ間のパワーアップ画面では、ジョーたちのアクションに注目。これらをV−ポイントで購入して新たな攻撃手段を覚えると、戦いの幅が広がり、さらに多くのボーナスを得ることも可能だ。もちろん、これらのアクションの美しさも見逃せない。ここでは、購入したい代表的なアクションを3つ紹介しよう。



◀紹介している3つはどれも安価なので、序盤から購入できるはず。

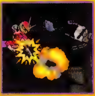
このアクションで美しさはさらに増す!

素早く滑り込む ● スライディング



▲横方向に素早く攻撃できるので、使い勝手がいい。

華麗なる空中コンボ! ● エアジョー/エアシルヴィア



▲空中での攻撃回数が格段に増加する。たたき込め!

闘気をまとって敵を討つ ● レッドホットキック/クールブルーキック



▲ジャンプして急降下キック。その美しさもウリの1つ。

Viewtiful Check! ビューティフル チェック

戦いのヒントも見逃すな

本作は美しく戦うだけでなく、さまざまな仕掛けを解かなければ先に進めない。だが、どうしても仕掛けが解けないこともあるだろう。そんなときのため、コンティニュー画面やステージ間にはヒントが用意されている。困った時の「ブルー」だ。



▲キャプテンブルーのアドバイスには、強敵に勝つ方法や仕掛けの解き方のヒントが!

ジョーたちに関する情報はすべてここに集まる!! ヤツらの弱点を知れ!

Joe's weak Vol.4

ジョー・ズ ウィーク

INDEX

2004年12月10日発行:電撃ゲドー社

今回は、ジョーたちとの戦闘に生き残った歴戦の勇士2人をご紹介。その激闘の様子を語ってもらった。彼らのよ

SPCIAL対談……… 我らゲドー軍の精鋭が語る!

ジョーたちの力はこんなものだ!!



今回は、実際にジョーたちと戦ったグルーン、デスサイス両氏を招き、その思うところを語ってもらった!!

私を前にしたジョーは逃げた!!

——以下は、大空をイカしたローターで舞うグルーン氏の談話である。

グルーン:ジョー? あの腰抜けか。たいしたことなかったぜ。オレは上空から襲いかかろうとしたんだが、ヤツはそこで「マックスピード」を使った。おかげでローター回転が早くなって、オレは空高く舞い上げられたんだ。戻ったときにはヤツはいなかった。ま、オレとの勝負をさけるなんて、少しは頭が回るのかもね。

——……あの、それは「いいようにあしらわれた」というのでは?

私の鎌がヤツを捕らえた!!

——次はわが軍きってのエリートっぽいデスサイス氏との談話記録だ。

デスサイス:相手はなかなか素早く、自分の攻撃も何度かよけられました。しかし、結局自分の鎌がヤツをとらえたのであります! まさしく会心の一撃でありました!! ズバっと!

——部下いわく、ヤツらがビュンビュン動くので、目を回して味方を斬りつけちゃってたという話ですが…。



▶テスサイス氏の2段攻撃をかわすジョー。そのうちに氏は…。

発売を目前に控えた本作の魅力を徹底チェック！



ティーダ（FFX）

フリッツボールの選手だった彼は試合の日、「シン」の災厄に巻き込まれ、千年後の世界に飛ばされてしまう。









アーロン（FFX）

伝説のガード。ティーダを千年後の世界に導く。常に沈着冷静なだけに、『いたスト』も得意かも。

伝説のガードも登場！

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special

ついに発売まで2週間を切った本作。今回は新キャラクターの紹介に加えて、編集部に到着した最新サンプル版ROMからの情報をお届け！

最強のコラボレーションがついに実現ということで、発表当時から話題となっているボードゲーム、『ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special（以下いたストSP）』。今回は、編集部に到着した最新サンプル版ROMをプレイして判明した、カジノのミニゲームやチャンスカードなどの新情報を徹底追及していく。また、『FFX』から登場する2人の新キャラクターと、ゲームを盛り上げる4体のラッキーキャラクターも紹介するぞ。

PS2	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special
	12月22日発売予定
TBL	▶スクウェア・エニックス
	▶¥6,800（税込¥7,140）
	▶MC2（710KB）

チャンスカードやスフィアで登場するキャラクターたち！

チャンスカードやスフィアの効果で登場し、プレイヤーたちと同じようにマップ上を動き回り、さまざまな効果をもたらすラッキーキャラクターたち。今回はエーコなど、4体を紹介していこう。



◀カワイイ笑顔を振りまきながら、マークをたくさん配ってくれるエーコ。



サボテンダー（FFシリーズ）
◀『FF』に登場するモンスター。同じマスに入るとお金をくれる。



ベビーサタン（DQシリーズ）
▶『DQ』シリーズのモンスター。通過したお店を休日にする。



エーコ（FFIX）
▲『FFIX』の召喚士。同じマスに行くと、マークを1つもらえる。



マンドラゴラ（FFXI）
◀止まったお店の価値を上げる、『FFXI』のモンスター。

登場するマップを一挙掲載

13+αの戦場がキミを待つ！

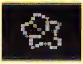
本作では『DQ』&『FF』に登場した、世界樹やミッドガルといった冒険の舞台がマップになっている。今回は、その13マップと、それぞれに最初から設定されている目標金額をあわせて紹介。さらに、各マップをプレイして、その戦略性の高さ、おもしろさを編集部独自のS～C4段階で評価してみました。



◀あっ、と驚く新しい仕掛けがたくさん用意されている。

海底神殿（DQVI）

美しい海底が戦いの舞台に。南東の逃げ道がない通りと、北西の分岐点の多さが絶妙。初心者から上級者まで楽しめる。



目標金額：15,000G
戦略性：A

オラクルベリー（DQV）

カジノでにぎわうこの都市では、3カ所でミニゲームが楽しめる。また、分岐点のない東側と北西の取り合いもおもしろい。



目標金額：20,000G
戦略性：A

ダーマ神殿（DQシリーズ）

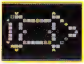
転職を司る神殿。分岐点は少ないが、離れ小島のおかげで白熱度は高い。小島の株屋を利用すれば、素早く株を集められる。



目標金額：20,000G
戦略性：B

世界樹（DQIV）

スイッチが押されると、中央にある2本の橋のつながり方が変化する。そのため、タイミングが悪いと遠回りになることも。



目標金額：20,000G
戦略性：A

死の火山（DQV）

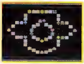
マップが4つに割れたり、すべてのマークが2カ所ずつあるなど、特徴が多い編集部イチ押しのマップ。空き地も存在する。



目標金額：20,000G
戦略性：S

ロンダルキア（DQII）

氷スイッチで好きなマスを凍らせて、止まれなくさせることができる。スイッチと中央の島をうまく活用するのがポイント。



目標金額：20,000G
戦略性：A

最新サンプル版ROMを触ってわかった新情報に注目！

モード メニュー画面から『いたストSP』に迫る！

本作には大きく分けて7つのモードが存在。主なモードをさっそく紹介していこう。なお「オプション」では、ボリューム調節、画面位置の調整、データのセーブとロードなどが可能。ちなみに、最初は選べないモードもある。

トーナメント/スフィアバトルトーナメント
複数のマップを勝ち抜いていく、1人用モード。優勝するとキャラクターなどが増えていく。

フリープレイ/スフィアバトルフリープレイ
対戦相手やマップ、目標金額を自由に設定して遊べるモード。友だちと対戦で盛り上がろう。

ルール説明
スライムが、お店などの5つのテーマで『いたスト』をわかりやすく教えてくれる。

コレクション
ゲームの成績や、一度引いたチャンスカード、スフィアの内容などを確認できる。


▲ゲームスタート直後は、「スフィアバトル」モードは選択できない。

会 話 組み合わせによって特別な会話が！

特定のメンバー同士が対戦すると、対戦中に専用の会話が行われることはこれまでの記事でもお伝えしているとおり。今回はさらに、対戦開始直後、1ターン目のプレイヤーキャラクターに対し、ほかの2人のキャラクターが同時に話しかけるという、珍しいパターンが確認された。


◀キャラクターと関連があるマップでは、特別な会話が発生することもある。

2人から同時に話しかけられることも!?

この特殊な会話を発生させるには、操作するキャラと関係のある人物を2人入れておけばいい。例えば、『FF Ⅶ』のエアリスを操作してティファとクラウドを参加させる、という具合だ。正しい組み合わせなら会話が発生。



▲操作するキャラクターが変わると会話内容も変わる。
▶キャラクターの意外な本音が聞けるかも？

チャンスカード 100種類のさまざまな効果が発生

4つのマークマスや、「？」が描かれたチャンスマスに止まると引けるチャンスカード。このカードには『DQ』&『FF』シリーズに登場したさまざまな場面がデザインされており、見ているだけでも楽しい。そんなチャンスカードの一部を、今回はその効果とともに紹介。



No.33 3倍で払いもどしカード
[illegible]『DQ Ⅵ』の[illegible]。

No.46 臨時支出カード
[illegible]『FF Ⅵ』の[illegible]シーン。



No.57 どこでもワープカード	好きな場所にワープできるラッキーなカード。お店を買いに行ってもいいし、マークを集めるのも○。
No.65 5倍買いチャンスカード	通常は自分が止まったお店にしか行えない5倍買いを、自分の好きなお店に実行できるようになる。
No.77 すべての株ゲットカード	5枚ずつすべてのエリアの株をもらえる。これで獲得した株はできるだけ売らないで、分け前に期待しよう。
No.97 好きな株価アップカード	好きなエリアの株価を20%上げられるカード。自分が大量に株を持っているエリアに使いたい。

カジノ 初公開のミニゲーム

今回判明したゲームは2つ。全員が参加し、誰かが必ずもうかる「バトルコロシアム」と、指先のテクニックがあれば誰でも大もうけが狙えそうな「ここ掘れチョコボ」だ。

バトルコロシアム：2組に分かれてバトル！

1人はベヒーモスの体力をダイスで決めて、残りの3人はそのベヒーモスを1回ずつ攻撃する。勝利者全員に、賞金が与えられる。


◀ゾロ目ならクリティカルヒット！攻撃力が2倍に。

ここ掘れチョコボ：チョコボを使ってお宝ゲット

柵の中を動き回り、チョコボが反応した場所を掘るとお金などを入手できる。反応した場所をすぐに掘って効率よくもうけよう。


◀たまに、このようなハズレを掘り当てることも…。

『いたスト』チェック ほかにもこんな変更点が

前作の「目標金額を達成したプレイヤーが銀行に戻ったとき、一番資産の多い人が優勝」は、「最初に戻った人の優勝」に変更。また、情報画面などにも細かい改良点が多数確認できた。


▲株購入時の手数料も廃止。これで、面倒な計算をする必要がなくなった。

ゴールドソーサー（FF Ⅶ）

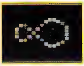
分岐点が多く、買い物料はあまり期待できない。そのぶん、株を使って勝負。なお、長期戦では左の島が重要になってくる。



目標金額：15,000G
戦略性：A

アレクサンドリア（FF Ⅸ）

本作で最もシンプルな、初心者向きのマップ。逃げ道がないので、インサイダーよりも、素早い増資のほうが効果的だ。



目標金額：10,000G
戦略性：C

タイクーン城（FF Ⅴ）

今までありそうでなかった形のマップ。どこのお店も回避されやすいので、確実なインサイダーで資産を増やしていきたい。



目標金額：15,000G
戦略性：B

飛空艇（FFシリーズ）

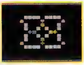
分岐点は少ないが、他人の場所に飛べる大砲と、旅の扉が多く、進行方向を変えやすい。運が悪いと小島から出られない。



目標金額：25,000G
戦略性：B

ミッドガル（FF Ⅶ）

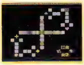
銀行と4つのマークが存在する中央部分は、スイッチが踏まれるたびに回転する。そのため、ルート選択が重要で楽しい。



目標金額：20,000G
戦略性：A

ビサイド・キーリカ（FF Ⅹ）

定期的に現れる「シン」の影響で、銀行を囲む4つのエリアは通行止めになることも。「シン」を使った妨害が白熱する。



目標金額：20,000G
戦略性：S

雷平原（FF Ⅹ-2）

指定したエリアの買い物料を、誰かが止まるまでアップさせる「雷スイッチ」がアツイ！ 派手に戦いたい人にはオススメ。



目標金額：20,000G
戦略性：B

『いたスト』チェック もちろん隠しマップもある？

マップ選択画面には、紹介したマップ以外にも「？」で隠されたマップが存在する。これらを遊べるようになるのはいつ？


▲隠しマップはいったいどの作品から!?

この永き乱世を打ち砕け

すんゲー10本。

決戦III

KESSEN



新たな信長像。そして新たな戦国史を描く『決戦III』。これまで女性武将は帰蝶のみが公開されていたが、今回新たに3人の女性が初お披露目！ なかには有名な人物も…。

決戦III	
PS2	SLG
12月22日発売	CERO 12
▶コーエー	
▶¥6,800（税込¥7,140） TREASURE BOX（※）¥11,800（税込¥12,390）	
▶MC2(276KB)	

不思議な力を持つ巫女

吉乃

早くに両親を亡くした、天涯孤独の少女。鋭敏な感覚を持ち、木下藤吉郎に見出されて軍配者（天気を占う呪術的軍師）となる。



聞こえる…虚無からの声が…

いよいよ発売目前！ 群れで戦う戦闘システムを最終チェック！



SLGファンのみならず歴史ファンから[illegible]本作。[illegible]介となる今回は、『決戦III』の魅力となる各種システムを総ざらいで解説していこう。群れと群れの戦いをダイナミックに描く本作ならではのシステムを最終確認する。また、序盤の2マップを最速攻略！ これから長きにわたる戦いの流れと、その注目点をいち早く[illegible]する。

◀群れと群れの戦いが熱い！ アクションゲーム[illegible]、部隊そのものを自在に操作できるのだ。

戦場に咲く大輪の華

3人の新武将をチェック！

新たに判明した3人の女性武将。[illegible]や金髪碧眼の傭兵など、いずれもひとくせありそうながらも魅力的な女性ばかりだ。彼女たちのうち、アマリアはどうやら最初は敵として[illegible]ようだが……。

南蛮の女傭兵

アマリア

南蛮の女戦士で、ネーデルランド独立戦争の闘士。戦いに敗れ、失意のうちに日本に流れ着き、堺の商人に傭兵として雇われている。



こう見えてもぜいたくな女でな。高くつくぞ！

システムチェック 壱 群れをダイレクトに動かす操作システム!!

基本操作方法

ボタン	効果
左スティック	部隊の移動
◎ボタン	武将特技
△ボタン	兵種特技／崩し攻撃
□ボタン	通常攻撃
×ボタン	混戦状態から離脱
R1ボタン	連係
R2ボタン	軍団集合
L1ボタン	防御
L2ボタン	部隊切り替え

戦場では、プレイヤーは織田軍のいずれか1部隊を操作することになる。操作方法は左のとおり。一見複雑だが、□ボタンの通常攻撃を連打しているだけでも、敵をガンガン切り崩していけるのだ。また、操作部隊の切り替えもいつでも可能。



◀[illegible]

最速攻略

若き日の信長の戦いを描く2マップを解説!!

今回解説するのは、序盤2つの合戦。吉良大浜の戦いで操作できるのは信長のみだが、犬山の戦いでは前田利家や丹羽長秀ら合計4部隊を指揮することになる。早くも大部隊同士の激戦が楽しめるのだ。

▼どちらも難易度は低め。尾張国内での信長の戦いが描かれる。



吉良大浜の戦い

勝利条件 敵本陣の破壊

敗北条件 織田信長隊の敗走／制限時間切れ

部隊の操作を覚えるチュートリアルマップ

最初は移動や攻撃といった操作方法について教えてくれるので、その指示に従っていけば問題なく進めるはずだ。途中の川を越えたあたりに、兵力を回復できる小荷駄が配置されている。兵力が減っていたら、ここで回復しておくこと。敵部隊の数も少ないので、マップをあちこち移動して、操作に慣れておくようにするといいだろう。

通常攻撃→兵種特技を覚えよう！

△ボタン（ため）による兵種特技は強力だが、ためている間に攻撃を受けると大きな被害を受けてしまう。そこで役に立つのが、□□□□の4連続攻撃による敵のはじき飛ばしだ。この攻撃で敵をはじいて、そのスキに兵種特技をためるのだ。朝比奈泰朝など、ボスクラスの敵はこの手で。



▲まずは□□□□。4発目がヒットすると、相手は大きく吹き飛ぶ。このスキに△！



▼ためが完成したら、武将特技発動。騎馬突撃で敵にさらにダメージを与えられる！



吉良大浜の戦いマップ

※TREASURE BOXには[illegible]ゲームをより楽しむためのエンジョイティスクなどが同梱されています。

システムチェック 弐 武将&兵種、2つの特技で戦いを有利に進めよう！

合戦時に大きな力となるのが、武将特技と兵種特技。これは武将と兵種それぞれの必殺技のようなもので、それぞれにいろいろな種類と効果がある。武将特技は◎ボタンで、兵種特技は△ボタンで使用可能。それぞれ右のような長所と短所がある。これらをうまく使うことが、勝利への大きなカギとなるのだ。





武将特技 長所 攻撃以外にも、回復や能力向上など多彩な効果がある。

武将特技 短所 武将特技ゲージを消費する。ゲージの回復には一定時間必要



兵種特技 長所 通常攻撃よりも大ダメージを与えられる。使用回数は無制限。

兵種特技 短所 ため中は無防備で、防御力半減。防御されるとダメージが減る

信長様は剛胆でもおおざっぱなところがありますね

徳川くノ一 お勝

後に信長の盟友となる、徳川家康に仕える女忍者。常に家康を警護しており、身体能力は超一流。忍者らしからぬ勝ち気な一面も･･

武将特技 兵法書を装備して新たな技を習得せよ！

武将特技は武将ごとに設定されている必殺技のような存在。新たに特技を覚えるには兵法書を入手する必要がある。兵法書を装備することで、それぞれの特技が使用可能になる。その特技を使い続けることで習得度を高めれば、特技を完全に習得。兵法書なしでも使うことができるようになる。ちなみに武将特技の使用は、◎ボタンを押してメニュー画面を表示し、そこから使用可能なものを選択する。

序盤で習得できる武将特技

特技	効果
激励	味方部隊の攻撃力を上げる
疾風	味方部隊の移動力を上げる
拘束	敵部隊の移動力を下げる
罵倒	敵部隊の攻撃力を下げる
単騎駆	単騎で敵部隊に斬り込む

兵種特技 護衛部隊との連係攻撃を発動せよ





兵種特技発動時、位置や状態などの条件を満たせば、同軍団内の部隊が連係可能となる。連係可能になると画面左上に「R 1」の入力表示が点灯。このときR 1を押せば、その部隊も兵種特技を発動する。連係的に兵種特技を決め、一気に大ダメージを与えるのだ！

▲連係可能なのは、あらかじめ設定した同軍団の部隊のみ。1軍団は最大3部隊で構成される。

決戦いざコラム 武将特技「単騎駆」で「無双」ライクなアクションをたん能!!

武将特技の1つ「単騎駆」を発動すると、単騎駆モードへと移る。このモードは、武将本人を操り敵部隊を制限時間内に単独で攻撃するというもの。単騎駆中は□ボタンの通常攻撃や△ボタンの特殊攻撃で敵兵士を蹴散らし、100人撃破すると敵武将が登場。さらにこの武将を撃破すると、単騎駆終了後に武将の能力がアップするなどの効果が得られるのだ。





▶▼○ボタンで豪快な決戦闘技が発動！ 回数に制限があるが、効果は絶大だ

システムチェック 参 軍議で戦術を練り、作戦を成功させよう！

武将たちの意見に耳を傾けよ！





合戦前の軍議では、武将たちがさまざまな発言を行う。発言した武将は士気が絶好調となり、戦闘力が大幅にアップ。軍議では軍団の編成も可能で、ここで合戦場のマップを確認し、あらかじめ戦略を練ることができるのだ。

▶[illegible]は戦闘[illegible]える。[illegible]調に。



▶[illegible]がいいと、武[illegible]の[illegible]が多い[illegible]だ。

犬山の戦い

勝利条件 織田信清隊の撃破

敗北条件 いずれかの味方部隊の敗走／[illegible]

2軍団を分けて進軍せよ！

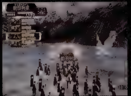
この合戦場から軍議で編成が可能になる。ここでは、左に信長＋森可成軍団、右に前田利家＋丹波長秀軍団を編成。それぞれ進軍しつつ、マップ左上を目指す。操作していない委任軍団には、移動命令を与えて、全体の行軍速度を下げないようにする。

▶委任中の軍団も、敵に遭遇すると自動的に戦闘してくれる。まかせておいても大丈夫だ。



POINT 思わぬところにアイテムが

合戦場には不自然な場所や、敵のいない場所が多く存在する。そういった場所には、アイテムが隠されていることが多いのだ。犬山の戦いの場合は、マップ右上がそう。特技効果を高める「持国天の札」が落ちているので、右側の軍団に指示して、回収に向かわせよう。



◀アイテムは部隊を宝箱に移動させれば回収完了。合戦終了時に入手できるのだ。



序盤の参戦武将を紹介！



織田信長 タイプ

主人公だけあり、すべての能力が高い。槍騎馬を指揮する軍団の主力。

前田利家 タイプ



武力、体力に優れる。槍歩兵を率い、最前線で常に活躍する猛将。



丹羽長秀 タイプ

能力はやや低め。黒鍬衆を率い、ほうろく玉で後方から味方を助ける。

森可成 タイプ



知力に優れた知将。計略系の武将特技が得意で、率いる部隊は刀足軽。

義経英雄伝
THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

すんゲー10本。

PS2	義経英雄伝
	2005年 1月13日発売予定
ACT	▶フロム・ソフトウェア
	▶¥6,800(税込¥7,140)
	▶MC2（172KB）

数々の名将、豪傑たちに指示を出し、戦局を切り開く『義経英雄伝』。今回も新たな武将が続々と参戦したので、彼らのプロフィールをチェックしておこう。また、システムに関してもさらに詳細な情報が判明したので見逃すことのないように！

義経のもとに屈強の武士が集う



源義経（みなもとのよしつね）
優秀な部下とともに戦い抜く希代の名将。

常陸坊海尊（ひたちぼうかいそん）
数百年を生きたといわれる伝説の怪僧。

佐藤三郎継信（さとうさぶろうつぐのぶ）
もとは奥州藤原氏に仕えた屈強の武士。

佐藤四郎忠信（さとうしろうただのぶ）
継信の弟。藤原氏の命により義経に仕える。

金売り吉次（かねうりきちじ）
奥州と京を行き来した商人。実像は不明。

システム&序盤ストーリーの新情報を紹介！

今回は上で紹介している新たなプレイヤーキャラが４人も参戦したほか、平治の乱を描いたオープニングムービーや序盤ストーリーの続報など、新情報が盛りだくさん。義経の華麗なる戦いを盛り上げるための要素がたっぷりと詰め込まれているので、しっかりと確認しておいてほしい。もちろん、本作のキモとなる、指示に関する新システムも多数紹介していく。また、これまで秘密にされていたシステムに関する情報が続々と明らかになっているので、逃さずチェックするように！



〈システム〉

指示に関する新情報をまとめてチェック!!

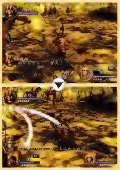
今回明らかになったのは、指示に関する３つのシステム。これまで画面では確認できていたが、その効果がわからなかった赤い気勢珠（きせいだま）の情報を、しっかりとお届けしていこう。ほかにも、完全な新情報である連策システムや、全軍に指示を出すことができる全軍命令など、気になる情報を紹介！



◀華麗に指示を出して、源氏に勝利をもたらすのだ。

壱 連策システム　連続して指示を決めるだいご味

連策とは、複数の指示を一定時間内に連続して成功させていくもので、いわゆるコンボのようなもの。もちろん、それぞれの指示をただ出していればいいのではなく、成功条件を満たしたうえで、さらに次の指示を成功させる必要があるのだ。また、指示のなかには成功条件がないものもある。そのような指示は、連策を決めることはできない。



▶２つ以上の指示が決まると、連策が成功となる。

弐 朱珠（あかだま）　指示を成功させ気勢珠を強化！

各指示には成功条件があり、その成功条件を満たすと、手持ちの黄色い気勢珠が赤くなる。これを「朱珠」といい、これを用いて指示を出すと、味方部隊のパラメータが一時的に上昇し、より有利な状態で戦えるようになる。朱珠を複数消費すれば、そのぶん強力な攻撃が行える!!



朱珠で指示を出すと…

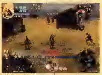
▶朱珠を使って指示を出す。指示の出し方は、通常の気勢珠を使うときと同様だ。

味方部隊が強化される！

▶味方部隊が赤くなって戦闘。このときは攻撃力、防御力がとくに強いのだ。

参 全軍命令　プレイヤーキャラが出せる特殊指示

通常の指示で使うのは、指示を出されたキャラの気勢珠。では、プレイヤーキャラの気勢珠は何に使うのかといえば、味方すべてに出せる全軍命令に対してだ。全軍命令は下にあげた２種類があり、攻撃と防御、どちらかに使い分けることで大きな効果を発揮する。通常の指示と同じく、状況に応じてどんどん使っていこう。



突撃陣

▲プレイヤーキャラのもとに部隊が集まり、一斉攻撃を仕掛ける。



防護陣

◀プレイヤーキャラの前で陣形を組み、敵の攻撃を防ぐ命令だ。

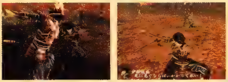
〈ストーリー〉

序盤ステージ「奥州平泉」を先行紹介！



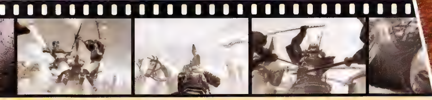
▲義経を子ども扱いし、軽視している佐藤兄弟だったが……。

今回は序盤ステージ「奥州平泉」を紹介。このステージでは、すでに牛若丸から名を変え、文武の修練に励む義経の姿を見ることができる。また、藤原氏の意向を受けて義経に従う佐藤兄弟も登場。ただ、佐藤兄弟は義経に対してまだ心を許していないようで、そうした各キャラの心情も見どころの１つとなっている。さらに、敵キャラとして、後年義経に従う伊勢義盛が登場。彼との戦いがカギとなるのだ。



▲戦いを続けると、最後に伊勢義盛が登場。歴戦の猛者を相手に、義経はどう戦う？





プロデューサー谷口氏の愛の物語

鞍馬山にて
指示のなんたるかを悟った
谷口プロデューサーは
笹塚に帰ってきた。
しかし、何かが足りない…

谷口英雄伝 THE STORY OF HERO ヨシツネーゼ

主な登場人物



●プロデューサー…谷口篤士氏
『義経』ついに完成！　みなさん、おまっとうさんでした！



●開発主任………梅原靖士氏
今回の平泉編はお休み。でも、みんなの弁慶は永遠に不滅です！



●宣伝部………瀬川圭一郎氏
旅のスケジュール調節おつかれちゃんでした！　強行軍でしたね。

【最終章】平泉 ～さらば谷口英雄伝～



笹塚に戻った谷口P一行。しかし、谷口氏は迷っていた。「まだ、何かが足りない……」と。そこで急きょ、奥州は平泉に向かうことに。平泉は義経一行が最後に訪れた地とされている。そこに行かずして、この企画は終われないと思ったのだ。

そして平泉に到着した谷口P一行を待っていたのは、弁慶の墓だった――。

振り返れば、はるか遠く……

雄大な墓標の前に立つ。どこからか谷口氏の心に語りかけてくる声が…。「アナタが自信を持って出す指示が最高の指示」と。その瞬間、谷口氏に迷いはなくなった――。

▼最期の地「衣川」にて。フォーエバー。



Game TSUTAYA Information

「すんゲー10本。」をTSUTAYAで！

GameTSUTAYAで「すんゲー10本。」の特典やオトク情報をチェック

このコーナーでは、本誌の「すんゲー10本。」企画と連動して展開しているGameTSUTAYAの「すんゲーキャンペーン」の最新情報を紹介！今回は、TSUTAYAで「すんゲー」を予約するともらえるオリジナル特典と、SHIBUYA TSUTAYAで行われるイベント情報などをお届けしていこう。このほかにも、TSUTAYA onlineでは「すんゲー」タイトルのムービーが見られたり、ソフトを予約できたりと、オトクな情報が満載なのだ！

「すんゲー」&TSUTAYAでこんなにオトク&便利！

- TSUTAYA onlineで最新情報がゲットできる！
- 発売前タイトルの体験版をレンタルできる！
- TSUTAYAオリジナル特典がもらえる！
- 電撃PlayStation本誌との連動企画もある！

TOPIC TSUTAYAで「すんゲー」を予約してオリジナル特典をゲット

「すんゲー」タイトルをTSUTAYAの店頭やTSUTAYA onlineから予約すると、TSUTAYAオリジナルの特典がもらえるのだ。これらのオリジナル特典は数に限りがあるレア物ばかりなので、気になるタイトルがあったら早めに予約しておこう。

新特典 『決戦Ⅲ』はソフトと攻略本に特典がつく！

『決戦Ⅲ』のソフトをTSUTAYA 店頭かTSUTAYA onlineで予約すると、スペシャルメモパッドがついてくる。さらに、TSUTAYA Booksでこのソフトの攻略本を予約すると、オリジナルブックマークがもらえるのだ。購入するなら、両方ともTSUTAYAでゲットしよう。また、現在のところ明らかになっているすんゲー関連のオリジナル特典は下のとおりだ。

「すんゲー」TSUTAYAオリジナル特典内容（2004.12.10現在）

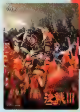
『MGS3』	Game TSUTAYA Original METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER STARTER BOOK
『ビューティフル ジョー 2』	VFX メールブロック
『決戦Ⅲ』	スペシャルメモパッド
『決戦Ⅲ』（攻略本）	オリジナルブックマーク
『ロード・オブ・ザ・リング』	ロード・オブ・ザ・リング液晶クリーナーストラップ

メモパッド



▶『決戦Ⅲ』のロゴが入ったメモパッド。ブックマークとセットで手に入れよう！

ブックマーク



◀ブックマークのサイズはメモパッドと同じなので、下敷きとしても使えるのだ。

TSUTAYA NOW!!

体験版レンタルやイベント情報が盛りだくさん！

TSUTAYA各店舗では、多くの体験版ソフトレンタルを実施中だ。12月17日からは『デス バイ ディグリーズ 鉄拳：ニーナ ウイリアムズ』のレンタルもスタートする。この作品は『鉄拳』シリーズに登場するニーナが活躍するA・AVGだ。興味がある人は、ぜひレンタルしてみよう。さらに、同じく12月17日にはSHIBUYA TSUTAYAで、『MGS3』のイベントが開催されることが決定！詳細はTSUTAYA onlineを確認しよう。



▲アナログスティックを使って攻撃をするなど、独特な操作感が特徴の『デス バイ〜』。

TOL CHECK 「すんゲー」タイトルの特集ページは見逃せない情報がたくさん!!

TSUTAYA onlineでは「すんゲー10本。」の特別サイトのほかに、各タイトルのスペシャルサイトを続々とオープン中。サイトではゲームの紹介をはじめ、レアアイテムが当たるキャンペーンなどの企画が用意されている。今回はそのなかから『MGS3』と、新たにキャンペーンが始まる『ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀』のスペシャルサイトの内容を紹介！

カメラ付きケータイで携帯サイトにアクセス!!
QRコード

URL http://tsutaya.jp/game/

見どころ1 『MGS3』特集サイトでムービーをチェック！

『MGS3』のスペシャルサイトではE3で公開された15分のムービーや、東京ゲームショウで公開されたムービーを見られる。さらに『MGS』シリーズの解説からは、そのまま公式サイトへも飛べるのだ。そして『MGS3』と同じく12月16日に発売が予定されているPSPの『ACID』のコーナーもあり、物語の内容やムービーをチェックできる。



▲特集サイトのトップ画面では、オリジナル特典や購入特典の詳しい内容がわかるのだ。



パスワードキャンペーンも実施中！

さらに特集サイトではプレミアム「SNAKEフィギュアキャンペーン」を実施中。これはGameTSUTAYAの店舗と連動して行われるプレゼントキャンペーンで、1月10日までにパスワードを入力して応募するというものだ。このキャンペーンでは抽選で「等身大SNAKEフィギュア」が1名に、「KUBRICK SNAKE」のフィギュアが20名に当たる。

◀超リアルに再現された等身大サイズのスネークフィギュアは、まさに世界に1つだけのレア物だ！

見どころ2 『ロード・オブ・ザ・リング』の特集サイトがオープン!!

『ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀』の特集サイトでは、ゲームのムービーを閲覧できる。また、TSUTAYA限定の「王冠リングプレゼントキャンペーン」も実施中だ。GameTSUTAYA各店舗にあるクイズの答えを、TSUTAYA onlineモバイル専用サイトで入力すれば応募可能！



◀新たな冒険者たちの視点から、中つ国での物語を味わえる『ロード・オブ・ザ・リング』。

全国にあるTSUTAYA店舗の特徴と独自のサービスを紹介!

日本全国TSUTAYAの旅 Vol.4



TSUTAYA小樽店 ―― 北海道

日本全国に存在するTSUTAYAのなかでも個性的な店舗を紹介するこのコーナー。第４回となる今回は、北海道小樽市の店舗をピックアップ。

他店舗とはひと味違う独自の売場作りに注目！

SHOP DATA

住所	北海道小樽市稲穂5-10-1
TEL	0134-31-3311
FAX	0134-31-3322
営業時間	朝10:00〜深夜12:00（年中無休）

取り扱いアイテム&サービス

レンタル

セル

サービス

備考 ●無料駐車場有(200台)



アクセス JR小樽駅を出て、駅前の国道5号線を左方向へ進み、突き当たりを右折してすぐ。徒歩約10分。

小樽運河などの観光地にほど近い場所にあるTSUTAYA小樽店。今まで紹介してきた店舗とは違って１フロアで構成されているが、セル（レンタル）CD＆DVDや書籍などの品ぞろえは、他店と変わらず充実している。さらに、ゲームの攻略本はゲーム売り場内で販売されており、ゲームと攻略本を一緒に買いやすい環境が用意されているのだ。また、スーパーマーケットと同じ建物にあるので、買い物のついでに立ち寄るにも便利。



Profile

ゲーム歴は３年で好きなゲームは『戦国無双』。じつは小樽店のゲーム販売担当になるまでは、ほとんどゲームをプレイしたことはなかったとか。

TSUTAYA小樽店 清水太朗さんのコメント

「お客様優先の売り場作りを目指しています！」

小樽店と同じ建物のなかにはショッピングセンターやドラッグストアがあるので、週末はファミリー層が、平日には学生のお客さんが多くいらっしゃいますね。親御さんがショッピングをしている間に、子どもが遊びに来るケースもありますよ。また、お客さんが予約をしやすい環境を整えているのも、小樽店の特徴の1つです。発売週の月曜日にはオススメタイトルのコーナーを作ってしまうんですよ。そして、そこで新作の告知をするとともに予約の受付もしています。新作の詳細がいち早くわかりますし、小樽店にお越しの際はぜひ確かめてみてください。

Point1 注目作コーナーを数多く用意！

小樽店では注目作が目立つように、発売前の段階からスペースを確保。そこでは、TVモニターにデモムービーを流したり関連作品を置くなどして、魅力をアピールしている。もちろん、そこで興味を持てば、すぐに予約も可能。その作品のファンだけでなく、来店者全員にうれしいサービスなのだ。



◀取材日には『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』の特設棚が！

Point2 巨大モニターを使った試遊コーナーを設置



▶「数週間に１度は旬の作品に入れ替えてます」と清水さんは語る。

試遊台を置いている店舗は多いが、小樽店はなんと4台も設置。さらに、50インチもの巨大モニターを利用した試遊台も用意されているのだ。平日の放課後になると子どもや学生が、休日には家族連れが多く訪れる小樽店。その秘密は、この試遊台コーナーにあるといっても過言ではないだろう。

TSUTAYA発見伝 週替わりわりでお届けするランキングベスト50売り場!

販売コーナーでは新品・中古を問わず、売り上げ50位までの作品を並べたランキングコーナーが設けられている。清水さんいわく「順位の入れ替えは毎週月曜日に行っています。今はPS2のみなので、今後はGCやGBAなども含めたランキングコーナー作りも考えています」とのこと。ユーザーがどんな作品が売れているかを知るのにはもちろん、そうでない人もランキングを見るだけで十分楽しめるのだ。



◀ライトユーザーのお客さんが、ランキングで判断して作品を購入していくことも少なくないそう。

TSUTAYAの周辺の観光スポット ぶらり名所訪問 北海道小樽市

北海道でも屈指の観光地である小樽市。季節や昼夜を問わず絶景が楽しめる「小樽運河」や、山頂からの眺めが素晴らしい「小樽天狗山」など、観光スポットの多彩さはほかに類を見ないほどだ。それ以外にもカニなどの魚介類はもちろん、地ビールや硝子細工など、お土産の種類も豊富で、観光客を満足させている。

情緒あふれる小樽運河をめぐる

▶どの時間に行っても、散歩をしたり記念写真を撮る観光客でにぎわう「小樽運河」。小樽店から徒歩で約10分程度で行けるので、可能な限り立ち寄っておきたい。





小樽名物のお寿司をたん能する

◀小樽といえばお寿司でも名が知られており、200店舗以上もの専門店がしのぎを削っている。お店の大将と仲よくなれば、特別サービスを受けられるかも!?

担当編集旅日記 Vol.3

小樽店のユーザーに優しい店舗作りには、個人的にとても好印象を受けました（実際、常連のお客さんも多いそうです）。近隣にお住まいの方はもちろん、旅行で訪れた方にもぜひ立ち寄ってほしい場所ですね。



▶売り場前でも大きなモニターで新作ゲームをアピール！

アイコンの説明 VIDEO&DVD　CD　ゲーム　書籍　リサイクル(中古買取)取扱い店舗　受取サービス　Tポイント・共通会員証使用可能店舗


すんゲー!キャンペーン
電撃でゲームしちゃうよ!キャンペーン
主なDS収録タイトルは以下のとおり。詳しい
は誌面でチェックしよう!
パカッと開く!
JR各駅でも
すんゲ〜ことに!
ここがタッチスクリーン
TOUCH!
TOUCH!
すんゲー!DS
2005年1月号
絶賛発売中!
特別定価590円
もう1つの「すんゲー」キャンペーンがこれ! 新携帯ハード・ニンテンドーDSと対応ソフトのすんげー内容を知りたい人は、今すぐ電撃GCをチェック!!
電撃ゲームキューブ
DENGEKI GAME CUBE


ORIGINAL SOUND TRACK
KOWLOON TREASURE JUVENILE
OF THE YOH-MA HIGHSCHOOL
TAKASHI NITTA
2005.2.25 RELEASE
ORIGINAL SOUND TRACK OFFICIAL SITE
Illustration : Shin Saito
九龍妖魔學園紀
PlayStation2用ゲーム
「九龍妖魔學園紀」のサウンドトラックが登場！
PlayStation／PlayStation2用ゲーム
「東京魔人學園伝奇」シリーズでは、和風をテーマにした
楽曲でユーザーを魅了した新田高史氏が、
今度は、學園にジャズの新風を吹き込みました。
エンディングテーマ「アオキキヲク」も
3バージョン(Long／Short／Karaoke)収録しての2枚組。
魅力溢れる音楽で聴く者を作品世界へと誘います──。
FCCT-0027 税込¥3,675(税抜¥3,500)
©2004 ATLUS／SHOUT! DESIGNWORKS
発売元・販売元：株式会社フロンティアワークス 販売協力：ジェネオン エンタテインメント株式会社
PlayStation2用ゲーム
「九龍妖魔學園紀」
好評発売中
ジュヴナイル伝奇
¥7,329(税込)
発売：株式会社アトラス
ATLUS
©2004 ATLUS／SHOUT! DESIGNWORKS
PlayStation.2
サウンドトラック通信販売のお申込み方法
①口座番号：00130-9-129567 ②加入者名：メディア通販
③金額：(税込価格3,675円＋送料600円)×お申込み枚数
(ただし同じ商品を同時に複数お申込みの場合、送料は一律600円になります。)
④通信欄：お申込み作品名、商品名、枚数、ご覧の誌名をご記入下さい。
⑤払込人住所氏名：お客様のお名前(フリガナ)、ご住所、お電話番号、年齢
通販お問い合せ先：メディア通販(フロンティアワークス)／03-3973-3332
(土・日・祝日を除く月～金10時～17時)
animate tv
PCからのアクセスはこちら http://www.animate.tv/
携帯からのアクセスはこちら
モバイルアニメイト
メニューリスト
カテゴリで探す
アニメ・ゲーム
アニメ・マンガ・ゲーム
アニメ・マンガ

ゲームライフの必須アイテム!
電撃の攻略本!

PS2の人気タイトルはもちろん、年末年始話題のGC&GBAタイトル、1月に発売を控えている強力タイトルなど、今回も気になる攻略本情報が盛りだくさん！　あなたの遊び方に合った1冊がきっと見つかります。

◆愛情込めて育てましょう♪



我が竜を見よ ザ・コンプリートガイド

■定価：1,785円

好評発売中

●本書の内容

まずは竜の育成に関する計算式や知識など、基礎を解説。そのうえで、全13エリアのマップを公開し、フローチャートや各種データも完全掲載しています。キミだけの竜の育成を最初から最後までサポートできる1冊です。



▲システム解析から抜粋。竜のステップを段階的に説明しながら、どのタイプにはどのパラメータが必要か、などの情報が満載です。ここで基礎を覚えましょう。



▶ストーリー攻略では、各マップの仕掛けを詳細に解説。また、宝つぼの中身やトラップの確率もフォロー。

◆光が導く、戦いの結末とは――



ステラデウス ザ・コンプリートガイド

■定価：1,575円

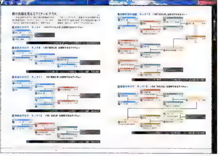
好評発売中

●本書の内容

効率的な戦術指南や、ムダのないキャラ育成方法など、さらなるやり込みをしたいプレイヤー必携の本書。全50+αステージのストーリー攻略、試練の洞窟の全フロア情報、各種データリストも完備でお届けします。



▲最も活用度が高い、チャート式に解説しているストーリーの進行ガイド。単に流れを紹介しているだけでなく、オススメ合成の紹介もあってとても便利です。



▶アイテム合成についても、図解で紹介。このチャートで作りたいアイテムの流れを知れば、勝利への近道に。

鋭意制作中!

義経英雄伝 ザ・マスターガイド

■2005年1月13日発売予定
■価格未定

ソフト同日発売となる本書は、ゲームのカギとなる各アクションや「指示」などを詳細に解説。ステージ11までの徹底攻略も掲載した"使える攻略本"なのです！

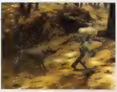


◀「指示」を使いこなすことが攻略のカギとなります。

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER ザ・マスターガイド(仮)

■2005年1月下旬発売予定
■価格未定

『MGS3』の世界を、電撃流の切り口でお届けする攻略本が制作開始！　前半は実用的な攻略、後半はお遊び感覚あふれる記事で、1冊で2つのニーズに対応します。



◀追いかけられるように、現在まさしく鋭意制作中！

※定価・予価はすべて税込（5％）のものです。

◆超えられなかったあの壁の向こうへ、全レイヴンを導く秘伝の書

ARMORED CORE NINE BREAKER ザ・コンプリートガイド

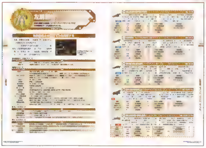
■定価:1,785円

●本書の内容

本書最大の特徴といえば、メーカー主催の大会で名を馳せている強者たちのテクニックを伝授している点。萌え魂隊長 如月かなめ氏、J氏、毛玉氏、ヘヴン氏、満月氏、ラビ重工氏の6人のアドバイザーによる高密度な内容は、ここだけでしか見られない情報です。



▲最強の機体と、卓越したコントロールテクニックのヒミツが本書に隠されています。



◀相当数に上るあらゆるパーツの能力を把握し、カスタマイズする楽しみ!



●『マリテニ』で目指せ! 最強プレイヤー!

マリオテニスGC 絶対勝てる!! 最強レベルアップブック

GC ■12月16日発売 ■定価:1,260円

●本書の内容

まずはテニスの基本ルールや、『マリテニ』のオリジナルルールをわかりやすく紹介。そしてキャラ別攻略データや技を使うベストタイミングなど、知りたい情報がここにあります。



▲キャラごとに、基本データとスペシャルショットなどをバッチリ紹介。



スペシャルショットを使いこなし、一発逆転を狙え!

●ふしぎのぼうしで小さくなると!?

ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし まよわず進める! ハイラル冒険ブック

GBA ■12月16日発売 ■定価:1,260円

●本書の内容

「仕掛けの解法」は、アイテムやリンクのアクションで解くもの。どの場所でどの解法が必要なのか、迷ったときに大助かりのアドバイスが満載です。見やすさにも配慮しました。



▲コンプリートも忘れずに。マップを見ればアイテムの場所がわかります。



今度の冒険も、電撃の攻略本があれば楽しくなる!

●オン、オフライン158+掲示板の仕事=169ワークスを攻略!

アークザラッド ジェネレーション ザ・コンプリートガイド

■12月25日発売 ■定価:1,680円

●本書の内容

エンディングまでのストーリー&マップ攻略はもちろん、協力&対戦のポイント獲得システム、全229種類のカードの性能・入手方法、モンスターデータなどを完全掲載。向かうところ敵なしです!



▲敵モンスターは全部で136体を掲載。データ面も充実している1冊です。



※表紙は制作中のものです。

"アーク"を目指すハンターたちへ贈る、唯一の完全本

●宇宙世紀モード656ステージの敵出現パターン完全収録

機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム ザ・マスターガイド

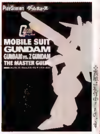
■PS2 & GC ■12月27日発売 ■予価:1,470円

●本書の内容

宇宙世紀、アーケード、サバイバルの各モードをクリアするためのテクニックや、出現条件付きのZZなどを含む61機体の性能、戦術、オススメ覚醒タイプも解説。1人&対戦の、両方に対応しています。



▲ZZガンダムなど、新規参戦機体を乗りこなす術もお教えします。



※表紙は制作中のものです。

シリーズ最強の戦い――勝利を得るのはキミだ!

鋭意制作中!

マリオパーティ6 キミもスーパースター! ブック

■12月25日発売予定
■定価:1,050円

年末年始の人気シリーズといえば、コレ! 78種類すべてが新作というミニゲーム攻略法や、ボードゲーム初心者も安心のマップ解説を掲載。マイクモードにも対応です。



◀シングルモードで勝って、ミニゲームを全部集めよう。

スーパーロボット大戦GC ザ・コンプリートガイド

GC ■2005年1月26日発売予定
■価格未定

3Dとなって登場するシリーズ最新作。本作オリジナルのシステム「スキルエース」「シナリオ繰り返しプレイ」などを使った、効率的なゲームの進め方などを解説します。



◀気になる合体攻撃の、詳細なデータもお見せします。

INFORMATION ▶ ●電撃の攻略本は…発行/メディアワークス 発売/角川書店でお贈りします!●商品はお近くの書店でお買い求めください。また、メディアワークスのホームページ(http://www.mediaworks.co.jp)でも購入することができます。

新たなる魔界サーガが PHANTOM KINGDOM

ファントム キングダム



S・RPGファン必見の日本一ソフトウェアの最新作が、早くも登場！　発売日も2005年３月17日に決定し、現在急ピッチで開発が進行中だ。今回は、少しずつ明らかになってきた戦闘＆育成システムの詳細をお届けする!!

PS2	ファントム・キングダム
	2005年 **3月17日発売予定**
S・RPG	▶日本一ソフトウェア
	▶￥6,800（税込￥7,140）初回限定版￥8,800（税込￥9,240）
	▶MC2（KB数未定）

日本一ソフトウェア製S・RPGの最高峰!





▲▶ユニークなイベントや、奥深い駆け引きが楽しめるバトル。キャラクターやアイテム [illegible]

[illegible] は、[illegible] などでおなじみの日本一ソフトウェアが放つ、本格S・RPGの最新作。今回、ついに発売日も決まり、初回限定版の発売も発表された。気になる初回限定版の内容は、[illegible] CDと設定資料集だ。気になる人はさっそくお店へ予約に走れ! また、お待たせの第2報では、新たに判明したキャラクターたち [illegible] まとめて紹介!! これを読みながら、まだ少し先の発売日を期待して待っていてほしい。



イベントイラストギャラリー D.K氏

小説「神様のパズル」(著/機本伸司)のイラストや、映画「CASSHERN」の敵メカのコンセプチュアルデザインを担当したD.K氏。透明感のある絵柄に注目!

2005年3月いよいよ開幕!!!!

主要キャラクターの声優がついに明らかに!

物語を盛り上げるユニークなイベントシーンも、本作の魅力の1つ。主なイベントや会話中のセリフは音声化され、声優さんたちの熱演を楽しむことができる。注目のメインキャラクターたちのキャスティングが、今回ついに明らかに!! また、[illegible] 武人さんをはじめとする3人の声優さんにコメントをいただいたので、あわせて公開しよう!

出演声優

- [illegible] ……CV:[illegible]
- [illegible] ……CV:[illegible]
- 邪神ヴァルヴォルガ(ミッキー)……CV:[illegible]
- 邪神ヴァルヴォルガ(オルフェリア)……CV:[illegible]
- 邪神ヴァルヴォルガ(ドライゼン)……CV:[illegible]
- [illegible] ……CV:[illegible]
- [illegible] アレクサンダー……CV:[illegible]

声優さんのコメント

[illegible] で中心的な役割を果たすゼタ、プラム、ミッキー役の声優さんたちが語った、各キャラへの印象や収録の感想をお届け!

魔王ゼタ役 子安武人さん



「あくまでも悪役のままできるだけ悪く」

本作の主役・魔王ゼタを演じるのは「ときめきメモリアルGirl's Side」(氷室零一)、「アンジェリーク」(オリヴィエ)、アニメ「機動戦士ガンダムSEED」(ムウ)など、二枚目の役が多い子安武人さん。ひとクセありそうなゼタを、どう演じたのだろうか?

「あくまでも悪役のままでの主人公がおもしろいと思ったので、できるだけ悪く演じました。ただ終わってみると、少しかわいらしくなったかもしれませんね。もともと日本一ソフトウェアさんのゲームには出演したかったんです。今回、その主役ですから、そりゃ~も~「血を吐 [illegible] ました。[illegible] のセリフを聞いては [illegible] ザイ!! ゲームもものすごくおも [illegible] と思います。僕もいちゲームファンとして、日本一ソフトウェアさんのS・RPGシリーズが大好きで遊んできましたので、おもしろさは保証します。オレと一緒に一 [illegible]!!」

[illegible] 者プラム役 水橋かおりさん



「クールだけどドジなところもあります」

[illegible] より色っぽい感じで、[illegible] にしているようなところ [illegible] ので、セリフの1つ1つにそ [illegible] が出るよう心がけました。[illegible] ときどき失敗してアセる [illegible] です。[illegible] 日本一ソフトウェア [illegible] 今回も [illegible]

[illegible] ヴァルヴォルガ(ミッキー)役 玄田哲章さん



[illegible]

[illegible] や、アニ [illegible]、「機 [illegible] 0のサン [illegible] プル [illegible] 多い玄田 [illegible] ーは魔 [illegible] 格をして [illegible] オレ [illegible] 多い [illegible] 迷い [illegible] タッフの方にス [illegible] かかって、自 [illegible]



魔王ファイル その1 破壊神アレクサンダー

単純明快な性格で、主人公ゼタの生涯の宿敵を自認している強力な魔王。[illegible] 刺客を送り込むこと20846回、[illegible] を仕掛けること6413回と、過去に幾度となくゼタに [illegible] 挑んでいるが、いまだに決着はついていない。今回もゼタのライバルとして登場し、いろいろ [illegible] してくるらしいが…

キャラクター&アイテム&建物を強

注目要素 その1

キャラクターメイク

ゼタの代わりに戦うキャラクターを作成しよう!!

本作の主人公はゼタだが、ゼタは「全知全能の書」と一体化しているため、基本的に自分では行動できない。そのため、ゲームを進めるには操作の起点となるキャラクターを作る必要がある。この「キャラクターメイク」は、魔王城に落ちている「オブジェクト」に配下の悪魔の魂を吹き込む=「コンファイン」することで行うのだ。



▶本作では、さまざまな能力を持つ"汎用キャラクター"を作成可能。自分で自由に名前や、能力の割り振りを決定できる。

「コンファイン」でキャラクターに命を宿せ!



多彩なキャラクターを作成可能!!





どんなアイテムでも手に入れてみせますっ♥

キャラクターファイル その2

商人

魔界で生きる手段として、金と頭脳を選んだ女たち。どこからかアイテムを仕入れてきては、仲間に売ることを仕事にしている。その智謀はときとして剣に勝り、とくに一対一の商談では魔王ですら歯が立たない。



アクマだってケガは治さないと

キャラクターファイル その1

僧侶

(いや)しの魔法を自由自在に使いこなす女性たち。悪魔ながら、戦いに傷ついた者を癒すことは必要なことだと考えている。そのため、能力を伸ばすことに積極的。魔法学校は数千年の歴史を誇る。

より優秀なオブジェクトを戦場から持ち帰れ!



建物から持ち帰ったオブジェクトを取り出せ!

オブジェクトの一例



化して戦力アップ!!

その2 魔王城&建物

建物や住人を増やして自分だけの城を作ろう!!

オープニングイベントが終了すると、魔王城で戦闘準備を整えることになる。かつては壮大だった魔王城だが、ゼタの失敗で魔界が滅びたため、ゲームスタート時にはゼタ（全知全能の書）と"魔王城（犬小屋）"、そしてわずかなオブジェクトしか存在しない。だが、ゲームを進めていく過程で、建物や武器、キャラクターを作成することで、どんどん豪華にしていくことが可能だ。建物を持ち上げて移動させ、自由にレイアウトを変更することもできるので、自分だけの魔王城を作り上げていこう。



◀作った建物は自由に配置できる。……など、城としての機能も充実していくのだ。

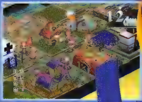
イベントイラストギャラリー **toi8氏**

小説「ネペントス」の挿し絵や、PCソフト『グラップルガイア』のキャラクターデザイン、イラストストーリー「空想東京百景」など、幅広い活動を行っているtoi8氏。突如出現した戦車に、ソードマスター（男&女）が驚いているシーンを、精密なタッチで描いているので注目！



建物を建築しよう!!

……全知全能の……くキャラクターが強ければ強いほど、建物の能力もアップする。ただし、無理に強い建物を作ろうとすると、そのキャラクターの命が失われる危険があるので注意すること。



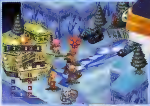
▲どのキャラクターを使って、どんな建物を建築するかが攻略のカギ。それぞれ長所と短所がある建物を使い分けよう。

建物の一例

建物ごとキャラクター&アイテムが出撃







▲……そこからキャラクターやアイテムを出撃させよう。ちなみに建物は、必要に応じて複数召喚可能だ。



ゼタのピンチにかけつけたかつての弟子

魔王ファイル その2 背徳者サロメ

……あることを捨て、冥府魔道（めいふ……）に堕ちた魔女。かつては魔王ゼタの弟子だった。「力こそが正義」という師の言葉を……に守り、力を伸ばしてきた魔王の1人。ゼタの危機を知り、協力を申し出てくる。ゼタの……理由など、2人の関係が……るところだが……？

大予言者・プラムちゃんの『ファントム・キングダム』ドット絵チェック



画面写真のなかから、注目のキャラクターをピックアップ！ その詳細を、大胆に予言していくわ♥



ゼタ本も戦闘に出撃することに!

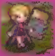


シーフ？ それとも盗賊団？



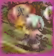
アーチャー







……と、仲間になる可能性も!?



巨大なウチワ……

……フにしか見えないが……



巨大ハンマーで敵をペタンコ！

……ふりも一目瞭然

注目要素 その3

戦闘システム

新要素が満載の戦闘システムの魅力を大紹介!!

魔王城でキャラクター＆建物を作ったら、戦闘シーンに進むことになる。本作の戦闘は、ボスが登場する特殊なステージを除き、入るたびに地形が変化するランダムマップ。どんな敵や戦場が出現するか、実際に戦うまでわからないので、[illegible]応変な戦術が求められるのだ。[illegible]の流れは、右上のとおり。ターンごとに敵味方が交互に行動して、敵を倒していくことになる。ここでは、戦闘での注目の要素をピックアップして紹介しよう。

戦闘（1ターン）の流れ

1 [illegible] スタート（[illegible]）
2 [illegible]イン バイト
3 [illegible]から [illegible] する
4 敵を攻撃 建物を略奪
5 ターン終了（[illegible]）



▲行動範囲を示す円内なら、どこでも自由に移動可能。特殊技を使うときも、高さを含む立体的なカーソルで相手を選ぶことに。



◀キャラクター[illegible]が新登場！[illegible]



持ち上げる＆投げる

[illegible]まな使い方が可能だ。また、「持ち上げ」た物は「装備」[illegible]もできる。この2つのコマンドをうまく活用して、戦闘を有利に進めていこう!!





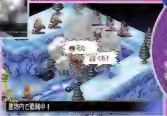
▲敵を持ち上げて装備し[illegible]

[illegible]きる。うまく使うことで、戦術の幅が広がっていく。

敵の建物を占拠せよ!

[illegible]自軍のものにしてしまうのも手だ。占領に成功すると、貴重なアイテムが手に入ることもあるので[illegible]敵の建物を無力化していこう。





▲敵だけでなく、敵の建物も[illegible]

[illegible]内に敵が残っていた場合、乱戦となるので注意すること!!

キャラクターファイル その3
衛生兵

[illegible]することに快感を[illegible]マニア[illegible]兵士集団。[illegible]を習得しており、[illegible]ケガでもたちまち[illegible]まう。ただ、兵士としての[illegible]力は高くないので、扱いに[illegible]

コンボ攻撃で大ダメージ!!

戦闘がターン制になったことで、『魔界戦記ディスガイア』で好評だった「コンボ攻撃」も復活！　同じ敵を同一ターン内に連続して攻撃することで、与えるダメージの数値がアップしていく。例えば敵の防御力が高く、普通に攻撃してもほとんどダメージを与えられない場合でも、2人目、3人目とコンボ数を増やしていけば、大ダメージを与えられるのだ。強敵が登場したら集中攻撃でコンボを重ね、一気に撃破しよう!!



[illegible]技を使っても[illegible]しかダメージを与えられない[illegible]

[illegible]ージを与えられるのだ!!



イベントイラストギャラリー 伊藤サトシ氏

ＰＳ２ソフト『風雲 新撰組』や、アーケード版『サムライスピリッツ零SPECIAL』のキャラクターイラストで知られる人気イラストレーター。倒れた歩兵をメカニックが抱き上げ、「衛生兵！」と叫んでいるのが聞こえてきそうな１枚だ。

さらに奥深く派手に

SCOOP! 戦闘の2大新要素が明らかに!!

建物の「インパイト」や「コンボ攻撃」など、独自のシステムが次々と判明してきた『ファントム・キングダム』。これらの要素だけでも、本作は画期的なS・RPGであるといえるが、なんとこれ以外にも、驚きの新システムが隠されていた！　ここでは、新要素の中でもとくに重要度が高い、2つの新システムを紹介する。詳しい内容から活用法まで、あらゆる角度からその魅力を紹介していくので、要チェック！

新システム その1 戦闘中でも自由に装備を持ち替え!!

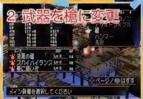
本作では、キャラクターが同時に複数の武器（装備）を装備できるようになった。このうち、そのとき手に持っている武器のみ、攻撃で使用可能だ。この武器は、手以外に装備しているアイテムといつでも交換できる。銃や剣など、攻撃範囲や威力が異なる複数の武器を同時に装備すれば、臨機応変に敵を攻撃できるのだ。こうしてキャラクター1人が使える技の種類が増えたことにより、さらに戦闘はアツイものに!!



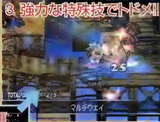
自由自在に武器を使い分けろ!



◀敵が近づいてきたら、まずは攻撃範囲が広い銃で先制攻撃して、敵の数を減少させよう。



▶敵との距離が近づいたら、銃より接近戦向きの槍に持ち替え、敵の攻撃に備えよう。



▲ザコを一掃したら、最後に槍の特殊技を発動させて、生き残った敵を仕留めろ！

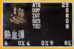
新システム その2 「マテリアルシステム」で戦車をパワーアップ!!

キャラクターをさまざまな種類の「戦車」に乗せて、戦わせることができるのは、前回お伝えしたとおり。この戦車に専用のアイテムを装備させ、その能力を強化できることが、今回新たに判明したのだ。「マテリアルシステム」と呼ばれるこの要素は、戦車の専門家・メカニックを仲間にすることで使用可能に。メカニックにいらないアイテムを渡し、これを資材（マテリアル）に変換することで、戦車専用のパーツを手に入れられる。より強力なパーツをゲットし、自軍の戦車をカスタマイズしていこう!!



◀メカニックを仲間にすれば、魔王城に通常アイテムとマテリアルの交換所が出現するので要チェックだ！

ユニークなパーツが満載!



▲戦車専用の武器「熱血弾」。通常の弾と効果が異なる可能性も!?



▲戦車用の「ポリタンク」。交換することで、HPやSPがアップ!!



▲謎パーツ「こいきなハンドル」。移動力に関係するパーツかな？

強化前と強化後ではココまでちがう!!

攻



強化前



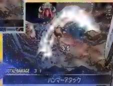
強化後

◀▼戦車の武器にあたる「弾丸」を交換すると、敵に与えるダメージが大幅にアップするのだ!!

守



強化前



強化後

◀▼武器だけでなく、装甲も強化可能。より優秀な装甲と交換するだけで、ダメージが半分以下に!!

多彩な戦車に注目!!



▲どんな地形でも走破できる機動力がウリ。むき出しの乗員が弱点。

能力 ★★★☆☆ / ★★★★☆ / ★



▲超強力なチタン合金性のドリルであらゆる敵や建物を撃破可能！

能力 ★★★★★ / ★★☆☆☆ / ★★★★★



▲巨大な砲塔を搭載。遠距離からの砲撃で、敵を一方的に攻撃可能。

能力 ★★★★☆ / ★★☆☆☆ / ★★★★★



▲高速で戦場を走れるモンスターマシン。走り屋あこがれの逸品だ。

能力 ★ / ★★★★★ / ★★★★★



オンボロ戦車だって最強マシンにしてみせるぜ!!

キャラクターファイル その4 メカニック

古今東西あらゆるメカに[illegible]機械のエキスパート。彼らの手にかかれば、どんなオンボロも[illegible]に早変わりするという。メカを愛するがゆえに、生涯独身を貫く変わり者が多い。彼ら自身の戦闘力は未知数。

進化した戦闘シーン!!

電撃特報2

DENGEKI SCOOP

世界を賭けた戦いの物語が幕を開ける!!



戦争を終わらせるべく思い思いに突き進む3人の主人公。そんな彼らの生き様を描いた本作も、発売まで約1カ月に迫った。今回は新たに判明したシステムの詳細とキャラを紹介。



PS2	新紀幻想 **スペクトラル ソウルズ II**
	2005年 **1月20日発売予定**
S・RPG	▶アイディアファクトリー ▶¥6,800(税込¥7,140) ※限定版¥8,800(¥9,240) ▶MC2(502KB)

明らかになっていくシステム&キャラ

今回は詳細がわからなかった「クラスチェンジ」や「探索」のシステムが明らかになったので、詳しく紹介していこう。また、新たに判明したキャラを含め、現在までに確認されているキャラを各勢力ごとにまとめて一挙大公開!



◀今回紹介するキャラ以外にも、まだ詳細が判明していないキャラも多数存在。

世界観 人と魔族の戦乱の歴史

ーバー[illegible]マンやエルフなど、数多くの種族が暮らすファンタジー世界「ネバーランド」。しかし種族同士が仲よく共存しているとはいいがたい。とくに人と魔族は、長い間覇権争いを続けてきた。現在は魔族が国民の大多数を占める国、ネバーランド皇国が支配。この皇国軍が起こしたとされる「人間が住む村や町の襲撃事件」をきっかけに、再び戦乱の世になろうとしていた。

▶世界観がしっかりしているシリーズ。本作でも内容の濃いストーリー展開に期待大!



▲魔族と人間の溝は深い。個人的な怨恨が連なり、戦争に発展してしまう。

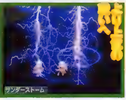
SYSTEM システム ネバーランドで生き残るために必要な強さと知恵

ただ移動できる場所に行き、そこで戦うだけでも物語は進行する。しかしどうせなら、ドラマチックに戦闘を演出したり、隠しキャラに会ったりしたいというもの。そんな願望をかなえてくれる２つのシステムを解説しよう！

試練に打ち勝ち、新たな力を獲得せよ！

クラスチェンジ

クラスチェンジは戦闘試験のようなもので、合格すると各キャラ固有のスキルを修得、戦闘時の行動力、アクティブポイント（以下：ＡＰ）が増加するなどのメリットがある。レベルアップでできないような強化が可能。



STEP I 街や村のギルドで話を聞こう

クラスチェンジの試練は各街のギルドで、店の人に話しかけると受けることができる。ただしある一定以上のレベルになっていることが必要で、それ相応の費用もかかる。ちなみに１キャラにつき、２段階までクラスチェンジ可能で、それぞれ戦闘を行う。

STEP II 専用のバトルフィールドへGO！

キャラを選び、費用を払うと専用のバトルフィールドへと移動する。ここで、キャラ単独での戦いに勝利すると、クラスチェンジ成功。２段階目になると戦いの相手は格段に強くなる。装備やアイテムなど、完璧な状態にして試練に臨もう！





▲単独戦なので、当然味方の助けは期待できない。間合いのとり方など、戦略性が試される。

◀２段階目の敵は、自分自身!?　同じスキルを使ってくるので強敵だ。

STEP III 勝利すると…

戦闘に勝つと、クラスチェンジ完了!!　ＡＰの上限がアップし、攻撃技のスキルや、「MOVE＋１」といったステータスを入手できるようになる。これらはレベルアップしても得ることはできないので、レベルが一定になったら挑戦していきたい。なお敗北した場合、費用は戻ってこない。



◀より強力なスキルが使用可能に！　戦闘に役立つこと間違いなしだ。

クラスチェンジで得られるもの

- ユニットスロットの上限アップ
- オリジナルスキル
- ステータスボーナス

CHECK ピンポイントにステータスを伸ばす方法

１つの戦闘をクリアしたとき、その軍にはパーティポイント（以下：ＰＴＰ）が入る。街にあるギルドでは、このＰＴＰを使うことによって、好きなキャラのステータスを自由に上げることができる。攻撃力、防御力、どちらを重視する？

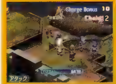




▲▶このシステムで、好きなキャラを徹底的に強くすることも可能。



ONE POINT 効率よくステータスを伸ばすには



▲少ないターン数でクリアすれは、大量のポイントをゲット！　仲間とうまく連携して進めていこう。

ＰＴＰはシナリオを、よい条件でクリアしたときに多く入るの。例えばクリア条件「街の人を守れ」なら全員を守るとかね。大量のＰＴＰをゲットしちゃおう。

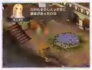
フィールドに眠るダンジョンやアイテムを探し出す

探索

各エリアにキャラを派遣し、そこに隠されたダンジョンやアイテムを探し出すのが探索。難しそうに思えるシステムだが、方法は簡単。ここではその手順を詳しく解説していこう。

STEP I ギルドで申し込む

探索はクラスチェンジと同じく、ギルドで店員に話しかけ、そこで「探索」を選ぶことで行う。探索はレベルの制限がなく、誰でもチャレンジすることができる。ただし若干費用が高くつくのと、探索に成功しづらいのが難点。行う前にサイフの中身と相談＆セーブをしておくのがよさそうだ。



▲できればヒントのある状態で臨みたいところだ。

STEP II 派遣するキャラを選択

派遣できるキャラは１人以上３人以下で、費用は各キャラのレベル×50かかる。キャラの探索能力が高い場合は値段が割引されるので、金額欄をよく見てキャラを選ぼう。なお１度選んだキャラは続けて探索させることはできないが、一旦街から出て入り直すと再び選択可能だ。

【レベルによる費用の変化】

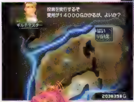


▲レベルが高くなると値段も変化する。探索能力が高いキャラはチェックしておこう。



STEP III 探索する場所を決定

１度に探索可能な場所は、自軍が移動可能なエリアのみ。エリアを選択肢の中から選び、さらに円形に表された点を動かして細かい場所を決定する。エリアの広さに対し、探せる個所はやや狭め。通常ヒントはないが、隠しポイントのみ街の人から場所のヒントが聞けることもある。





▲ヒントを聞くには、条件が必要になる場合もある。

◀基本的に探せる範囲は狭い。慎重に選ぼう。

STEP IV 調査の結果

探索を行うポイントを選ぶと、即座に結果が出る。何もない場合も多いが、探索でしか見つからないアイテムが入手できたり、隠しキャラに出会えたりすることもあるのだ。



▲発見したその場所で戦闘になることも。見つけにくいだけに、その報酬に期待！



ONE POINT 探索のカギはステータスの合計値!?

探索の成功確率は派遣キャラのステータス合計値によって左右されるの。費用がかかるからといって、レベルの低いキャラばかり選んではダメってことね。



◀ステータスの合計値がある程度高くないと、探索でアイテムや隠しポイントを見つけ出すことは難しい。

CHARACTER & FORCE 人物と勢力

戦いに身を投じる人物たち

ネバーランドで活動している大きな勢力は右の3つ。主人公はそれぞれの勢力に存在し、切り替えて操作することにより、物語が進行する。ここでは現在までに判明している主要キャラを各勢力ごとに分けて紹介！



ローゼス解放軍



両親の形見である天魔剣の受け渡しを拒否したため、ネバーランド皇国から追われる。根が楽観的で、周囲の雰囲気を明るくする元気娘。



アルソス
帝国が使った術により巨大な森が失われたと知り、解放軍に参加。普段は温和で気さく。

バニラ
自信とそれに見合う実力を持つ。ローゼス解放軍の話を聞き、楽しそうだと感じて参加。

チョコ
バニラの双子の妹で、姉が起こした騒動の後始末に奔走する毎日。おとなしいが芯は強い。

エンオウ
旧友がローゼス解放軍で戦っていると聞きつけ参戦。二児（双子）の父でもある。

解放軍の特徴
学園都市を卒業した者や教師を中心として結成された義勇軍。ほかの2勢力と比べると規模はかなり小さいが、個々の戦闘能力はほかの勢力をはるかにしのぐ。

グリューネルト

まじめに育ってしまった良家の令嬢。ミュウと出会い、余裕が生まれたようだ。

ルキ

人に対しては優しいが、過去の出来事によりモンスターを強く憎む天才剣士。

リューンエルバ

ミュウの恩師で、戦士系のキャラ。解放軍での役割は、みんなのまとめ役。

ナギ

マンガ家を志す、ミュウの親友。ネタはないかと常に周囲に目を光らせている。

新生シンバ帝国軍



デューラー
レイリアの補佐役。気さくで気構えたところがなく、誰とでも分け隔てなく接する。

ジェイド
悪徳商人などしか狙わない硬派な海賊。海軍の弱い帝国に、将として迎え入れられた。

帝国軍の特徴
かつて大魔王を倒したとされる勇者シフォンを中心とした、人間のための一大帝国。魔族の急襲により親類縁者、故郷を失くした者など、魔族に怨みを抱く者が多い。

レイリア

帝国軍の紅一点。アンクロワイヤーを師に持ち、剣技や戦術を学んだ。

マークス

お調子者で功名心が強い。自身が戦災孤児で、魔族に憎しみを抱く。

ネバーランド皇国軍

プレイヤーキャラ ナイツ
ネバーランドを旅していた正義感が強い青年。剣の腕は超一流で、その腕を見込まれてレイリアの将として迎えられる。

プレイヤーキャラ ヒロ
大魔王ジャネスを父、人間マリアを母に持つ。父の死後、自らが先頭に立って新生魔王軍を結成する。



故郷を守るため人質として暮らす

ウルク・ハン
地元の地方に戦火がおよぶことを危惧し、自ら人質となった一流の拳法家。

国のために己の肉体をも差し出す

クロイツ
愛国心にあふれる軍人らしい軍人。生体実験を受け、機械の体と高い戦闘能力を手に入れた。

言霊で人々を癒す

ホルン
争いを嫌う、物静かな少女。言霊を自由に使いこなす帝国軍の医療係。

わがままな銃器使い

イグレーヌ
学園都市の卒業生。皇国軍の要請を受け、ヒロの幕僚として参戦。

戦場のスリルすら楽しむ盗賊

ローズブラッド
盗みの技術とトラップの解除は超一流。買い物が趣味で洋服にはこだわりを持つ。

ゆるぎない自尊心を持つ

ネイル
容姿と実力、自信のすべてをかね備えた女性。ローズブラッドの相方。

槍を自在に操る特攻隊長

ガルボ
普段はもちろん、戦闘中においても陽気。ラッシュロックという異名をもつ。

空中を制する戦士

カーム
モンスターに村を壊滅させられたことをきっかけに皇国軍に参加した。

アウル・ファルオン

帝国軍の総指揮官的存在。周囲に告知せず異界の魂を召喚するなど、独裁的。

コルウィン

まじめで礼儀正しい魔導師。マークスとは孤児院で育った親友同士。

ノーラ・ノーラ

キノコとことわざが好きな学園都市の卒業生。ナイツになついている。

皇国軍の特徴
「敵は人間ではなく、帝国軍」とするロゼの方針のもと動く組織だが、一致団結しているとは言いがたい。魔族、人間、バードマンなど、多種族が混在している。

マックス

皇国軍に諜報員として雇われた。ふまじめな態度に似合わず戦闘能力は高い。

ロゼ

皇国の皇帝。聡明さと慈悲の心を持ち、戦争を終結に導くため全力を尽くす。

アウドライド

シーグライドの幕僚として武勲を上げる参謀役。つねに冷静に戦局を判断する。

シーグライド

強い相手と戦うことに喜びを覚える魔族の貴公子。過去にも魔族団体に属した。

アンクロワイヤー

上に立つものとしての器量を持つ将。アウル・ファルオンの補佐に尽力する。

ゲイル

名実ともに豪快な元傭兵。その前身から態度のせいか、色眼鏡で見られがち。

緋 魅 華

"くの一"として育てられた戦闘専門家。普段は明るいが、戦闘時には非情になる。

タルナーダ

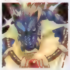
自身の体内に蓄えられた雷の力を、自在に操る。態度は粗野だが、お人よし。

バイアード

ヴァンパイア一族の王。公明正大で、人魔共存を唱えるロゼの理解者でもある。

リーザ

わがまま放題に育ってしまったバイアードの娘。マックスを気に入っている。

ヴォーゲル

ドラコニオンと呼ばれる亜人。皇国が戦争を終わらせる存在だと信じて参戦。

イフ

人間と魔族のハーフ。物言いは若干悪いが、表裏のない性格の現れといえる。

決戦迫る！最強サイボーグ

爽快感極まるコンボに注目!!



殺戮(さつりく)の英雄
ジェイク・ウォーレン

高い戦闘能力を持つサイボーグ戦士。任務遂行のためなら手段を選ばない冷徹さゆえに、世間からは「殺戮の英雄」の名で忌み嫌われている。

近未来のハイパーバトルを迫力満点に描いたACT、『ナノブレイカー』。今回は、主人公ジェイクの攻撃能力を中心に、本作に秘められた魅力を紹介していこう！

本作最大の魅力は、アクションの爽快感。なかでもコンボ攻撃は、見た目の派手さに加え、簡単な操作で多彩な技を繰り出すことが可能。攻撃の種類によって変わる敵のリアクションと相まって、倒す快感が存分に味わえるのだ。そんなコンボ攻撃の特徴を詳しく解説していこう。



PS2 ACT
NANOBREAKER
（ナノブレイカー）
2005年
1月27日発売予定
CERO 18
▶コナミ
▶¥6,980（税込¥7,329）
▶MC2（69KB）

NANOBREAKER®



COMBO
コンビネーションアタック



押すボタンの組み合わせで無数の技を繰り出す!!

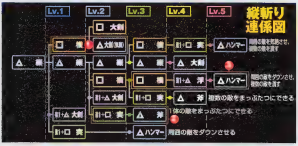
ジェイクは、攻撃ボタンを順序よく押していくことで、さまざまなコンボ攻撃を繰り出すことができる。手持ちの武器はコンボに応じて変形。それにより攻撃の特性が多様に変化していくのだ。



▲コンボ1つで、武器はさまざまな形状に、ずい時変化していく。

縦斬り連係を例に多彩な派生をチェック!

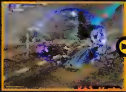
右の図は、縦斬りからスタートするコンボ攻撃を表したもの。いくつもの派生が用意されているが、基本的に3つのボタンの組み合わせで攻撃を出せるようになっており、誰でも使いこなせるはず。今回はそのなかから3つのコンボを紹介！



❶ 大剣フィニッシュ

連係図の●は、大剣でフィニッシュするもののなかで、最もオーソドックスなもの。最後の一撃には敵を気絶させる効果があり、使い勝手はバツグン。多用することになりそう。

▼▶通常攻撃のあと、最後に大剣で一刀両断！





VS 機械生命体オーガメック!!





STORY ストーリー 科学の申し子が人類に牙をむく!

近未来、米国政府はナノテクノロジーの研究を進める実験島を設立。中央コンピュータによる一括管理のもと、無数のナノマシンが試験的に使用されていた。そんなある日、管理システムが暴走する事故が発生。ナノマシンは無秩序に自己増殖して機械生命体オーガメックと化し、人々を襲い始めた。事故を知ったミッシェルは、システム復旧のため、単身で島に乗り込む。彼女の身を案じた政府は、かつての戦争で最強のサイボーグとして活躍しながら、コールドスリープ状態になっていたジェイクの派遣を決定。ジェイクはミッシェルを護衛すべく、島に巣食うオーガメックとの戦いに挑む……。

謎の老人
ノーマン

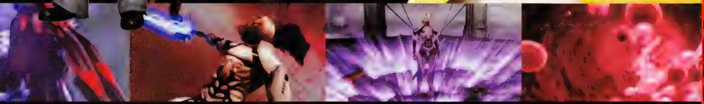
ナノアイランドの排水溝で暮らす老人。ゴミ処理場から電化製品を拾ってきては修理するのが趣味。ジェイクに重要な情報をもたらすが……。



▲オーガメックの暴走によって、島中がパニックに陥った。

勝ち気な女性科学者
ミッシェル・ベイカー

ナノアイランドの管理システムに精通した科学者。やや自信過剰なところがあり、政府の護衛を不要と決めつけ、迷惑がっている。

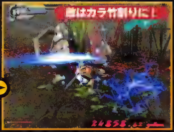


② 斧フィニッシュ

●のコンボは剣の連撃から斧による攻撃につなげてフィニッシュ！ 見た目の派手さに見合った高い威力を発揮する。敵1体に対してとくに有効そうなコンボだ。



▶コンボの前半では剣の連撃が敵を切り刻む。



▶最後の斧による一閃で敵を仕留めると、相手は左右まっぷたつになってしまうのだ！

③ ハンマーフィニッシュ

❸のコンボは、威力の高いハンマー系コンボの代表格。ハンマーによる攻撃は出が遅いものの、直前に敵を転倒させておくので、かわされる心配はなし。実用性もバッチリだ。





▶連続斬りでダメージを与えてから……。

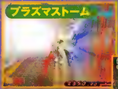


◀敵を斬り上げて転倒させて……。

▶巨大なハンマーで圧殺！ 周囲の敵も巻き込む。

NEW ACTION Booster ブースター攻撃
ゲージをためて放て! 超強力アクション

敵を攻撃すると、彼らの体液であるオイルが流れ出る。すると、その量に応じてブースターゲージが増加。それを一定量消費することで、ジェイクはブースター攻撃という大技を放つことができるのだ！ ブースター攻撃にはいくつか種類があり、使い分けが攻略のカギになる。







▲舞うがごとく薙刀（なぎなた）を振り回し、至……はね返すことができる。





ツキヨニサラバ

PS2	ツキヨニサラバ
	2005年 2月17日発売予定
ACT	▶タイトー
	▶￥6,800(税込￥7,140)
	▶MC2（155KB）

周囲の時間の流れを操る能力を駆使し、１対多数の壮絶なバトルを繰り広げるガン・アクション巨編『ツキヨニサラバ』。そのシステムの要ともいうべき、"スキル"の全貌を解明!!



超人的な動きを可能にするスキルシステムがついに判明!!

本作は、スローモーションやストップモーションなどを使った斬新な演出と、人間離れした超人的な動きで、アクション映画さながらの迫力ある戦闘を楽しめる爽快銃撃アクション。今回は、その基本的なゲームシステムをはじめ、キャラクターのスキルに関する情報も公開。それらを詳しく解説していこう。



CHARACTER

クロウが所属する組織のボスが姿を現す!!

クロウやジューダスがヒットマンとして所属しているマフィアのボス。クロウにとって彼の存在は、何か特別な意味を持っているらしいが!?

やはり敵となるのか!?




▲▶非常にふてぶてしい態度のボス。果たしてクロウとの関係は、どうなっていくのか？

パパ・トーニオ

SYSTEM ゲームの基本システム&スキルの詳細を公開!!

ゲームは、ストーリーが展開するアドベンチャーシーンと、さまざまなスキルを駆使して1対多数の戦闘を行うアクションシーンを交互に繰り返すことで進行する。ここでは、その大まかな流れと、アクションシーンでの画面の見方、そしてスキルシステムの詳細を解説しよう!!



『ツキヨニサラバ』の流れ

Adventure アドベンチャーシーン

[illegible]



交互に展開!!

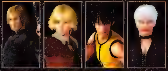
Action アクションシーン

[illegible]



ステージごとにキャラを選択

最初に操作するのは主人公のクロウ。以降、ストーリーが進むに従って仲間が増え、最終的には4人のなかから選択できるようになる。選んだキャラによってスキルや攻撃方法が異なるので、ステージに合わせてキャラを選択していきたい。



画面の見方

アクションシーンでの画面の見方を紹介！　スキルガイドやガンゲージといった、本作独自の表示にはとくに注目しよう。なお、基本操作は、アナログスティックで移動、□ボタンで通常攻撃となる。



コンボ数の表示

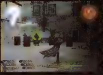
敵を倒したあと、一定時間内に次の敵を倒すとコンボになる。そのコンボが3以上になると、画面上に表示される。コンボを決めるとガンゲージが大幅に回復するので、ガンガン決めていこう。

レーダーサイト

プレイヤーを中心とした、一定範囲内にいる敵の位置を表示。ロックオンの対象にできるのは、ここで表示されている敵のみだ。レーダー範囲外の敵はロックオンできない。

スキルガイド

スキルはL1、L2ボタンに自由に割り振ることが可能。割り振ったスキルが、ここに表示される。また、△、○、×ボタンには、キャラごとに固定のスキルが、あらかじめ割り当てられている。



残弾数

プレイヤーの残弾数を表示。リロードすることで補充可能だ。また、0になると自動的にリロードされる。リロード中は、攻撃ができない。

HPゲージ&ガンゲージ

上段に表示されているのがプレイヤーのHPゲージで、下段がガンゲージ。ガンゲージとは、スキルを使うために必要なゲージで、使用したスキルに応じて、減少していく。ゲージは少しずつ回復するが、コンボを決めると大幅に回復する。



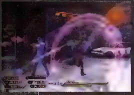
スキルシステムを解説!!

自分のスタイルに合わせてスキルでキャラをカスタマイズ!

キャラクターたちが行う超人的なアクションの数々は、すべてスキルという形で再現されている。そしてブリットタイム（時間系のスキルの総称）といった基本スキル以外は、事前にスキルスロットに自由に割り振ることが可能となっている。ある程度の制限はあるものの、キャラクターを自分流にカスタマイズすることができるのだ。

スキルガイドを使いこなして戦え!

スキルスロットとは、L1&L2ボタンに自由にスキルを割り振る機能。スロットは3つまで切り替え可能で、最大6つのスキルを割り振れる。ブリッツやジャンプなどの基本動作は、通常ボタンに配置されている。



▲スキルを使いこなすことが、勝利のカギとなる。

主な使用可能スキル

スキルは、大まかに以下の4種類に分類することができる。今回は、このうち時間系スキルと回避系スキルのなかから、代表的なものを紹介していこう。

◆スキルの種類

スキル	主な効果
[illegible]	時間の流れを制御する
[illegible]	敵を攻撃する
[illegible]	敵の攻撃を回避する
[illegible]	上記以外の特殊なスキル

回避系 アボイド

一定時間無敵の状態になり、敵の攻撃を回避することができる。すべてのキャラクターが使用可能なスキル。



◀無敵時間はわずかなので、発動するタイミングに注意する必要がある。

回避系 シャドウステップ

アリスとボリスが使用できる回避スキル。一定時間完全に無敵になり、敵や銃弾をすべてスリ抜けて一定方向へと移動する。



◀回避と移動を同時に行えるスキル。移動手段としても重宝しそう!?

時間系 エンハンスメント

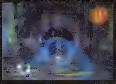
一定時間、時間の流れをゆっくりと感じることができるが、自分の動きも遅くなる。すべてのキャラクターが使用できる。



◀自分のスピードも落ちてしまうが、攻撃の回避はしやすくなる。

時間系 ブリッツ

一定時間、時間をゆっくり感じることができ、自分は通常のスピードで行動できる。すべてのキャラクターが使用可能。



◀自分だけは通常のスピードで移動可能。攻撃も回避も格段にラクになる。

時間系 フローズンタイム

時間の流れを完全に止め、その中で自分だけが自由に行動できる。アリスとドラゴンのみ使用可能なスキルだ。



◀敵の弾も止まってしまう。回避を考えずに一方的に攻撃することが可能。

思い出を乗り越え本当の笑顔をキミに

Memories Off After Rain
メモリーズオフ アフターレイン

修学旅行先の京都を舞台に描かれる、過去の思い出と未来の狭間で揺れ動く人間模様……。『メモリーズオフ（以下、メモオフ）』シリーズ外伝の、見逃せない最新情報をお届け!!

ROMのプレイから判明した新事実の数々を一挙公開!!

人気AVG『メモオフ』シリーズの外伝である本作。『1st』の智也が主人公で『2nd』の巴がサブヒロインとして登場するなど、作品のワクを超えた物語が楽しめる。また「リンクシステム」により、『Vol.2』以降にセーブデータを引き継げる点も魅力。今回は、ROMのプレイから判明した新要素を紹介する。

PS2 AVG
Memories Off
AfterRain
Vol.1 折鶴
2005年
1月27日発売
CERO 12
▶キッド
▶¥4,800（税込¥5,040）
SPECIAL EDITION¥6,800（税込¥7,140）
▶MC2（130KB）





▲ナンパの魔の手が迫る。はたして今後の展開は？

◀迷子の子どもの相手をする巴。優しいお姉さんといった雰囲気だ。

▼中学時代の智也と彩花。2人で楽しく修学旅行中の行動プランを考えていたようだ。





桧月 彩花 CV：山本 麻里安
智也と唯笑の幼なじみ。智也の彼女だったが、中学のときに事故で他界。

音羽 かおる CV：田村 ゆかり
智也のクラスメイト。明朗快活な性格の女の子で、映画鑑賞が趣味。

双海 詩音 CV：山本 麻里安
読書と紅茶をこよなく愛する女の子。智也のクラスメイトでもある。

飛世 巴 CV：仲西 環
『2nd』のヒロインで、本作のサブヒロイン。役者志望の明るい女の子。

New Factor 1 機能的に一新された画面構成

本作は外伝とはいえ、これまでになかった要素が多数用意され、完全な新作といった作りになっている。ここでは、一新された画面構成を中心に、ユニークな新要素を詳しく紹介。サービス満点のお楽しみ要素の数々は、シリーズのファンならずとも要注目だ！

インフォメーションウィンドウ

シーンタイトルのほか、下の写真のようなコメントが表示される。状況説明や心理描写など、その内容は非常に多彩で、場面によっては数種類存在。



フェイスウィンドウ

キャラクターの顔を表示するフェイスウィンドウ。メッセージの横にあることで、表情の変化と文章を同時に見ることができるのだ。表情は各キャラクターごとに豊富に用意されている。



「エンサイクロペディア」に登録される単語

青色の単語は『メモオフ』辞典の「エンサイクロペディア」に登録される単語。青色の単語が出現した場合、セレクトボタンを押すことで「エンサイクロペディアカーソル」が現れ、それを単語に合わせて◎ボタンを押せば、その単語の解説が見られる。種類が非常に豊富なほか、シカ電の路線解説など、内容も多彩で楽しめるものばかりだ。



▲智也たちが子どもの頃に遊んだ大門寺邸など、多くの単語が用意されている。

Check! 操作説明もフルボイス？

操作説明もユニークな本作。右の写真を見ると、ごく普通の画面に見えるが、じつはヒロインたちがしゃべりながら説明してくれている。ぜひチェックしてほしい。



※Vol.289の記事において稲穂信役の声優を「間島洋司」さんと紹介させていただきましたが、正しくは「間島淳司」さんでした。訂正させていただくとともに、おわび申し上げます。

New Factor 2

本編のストーリーをふり返る「スペシャルメモリーズ」

通常版と同時発売となるスペシャルエディションには、右の4人が本編の物語をふり返るムービー「スペシャルメモリーズ」が収録されている。それぞれの思い出がムービーとともにヒロインたちの声で語られる、ファン必見の内容になっているのだ！



今坂 唯笑編
Imasaka Yue

明るく元気な幼なじみの唯笑。そんな彼女が、じつは智也が彩花を忘れられないことに悩んでいた。それを知り、ようやく智也は彼女の大切さを知ることに

飛世 巴編
Tobise Tomoe

ファミレスでの出会いから、お互いに惹かれ合う健と巴。しかし、健には彼女がいて、その彼女は巴の親友。そして、健はどちらも選べないでいた……。

音羽 かおる編
Otowa Kaoru

智也のクラスに転校してきたかおる。彼女の明るい性格もあり、親交を深める2人。しかし、彩花を亡くした智也同様、彼女も心に傷を抱えていたのだ。

伊吹 みなも編
Ibuki Minamo

病弱だが、普段は明るく元気なみなも。彩花の従妹でもあり、智也は彼女と仲よくなる。ところが楽しい時間は続かず、みなもの病状は悪化していく……。



伊吹 みなも CV：河合 久美
智也の後輩の明るく元気な女の子。彩花の従妹で唯笑とも幼なじみ。絵が趣味。

霧島 小夜美 CV：浅野 るり
学園の購買部でアルバイトをしていた女子大生。なんでも頼りになる。

今坂 唯笑 CV：那須 めぐみ
智也の彼女で本作のメインヒロイン。性格は少々甘えん坊。猫が大好き。

New Factor 3

すべてが見逃せない！ 数々の新イベント

ここでは、プレイから判明したさまざまなイベントの中から、見逃せないものをピックアップして紹介!! 修学旅行ならではのものをはじめ、新事実が満載なので要チェックだ！ また、このほかにも映画村の見学といった、京都らしいイベントもあるので期待しよう。



▲女子の部屋に押しかけて、トランプで勝負。智也と唯笑のビリ争いの結末は？



▶澄空学園の修学旅行だけに、詩音も当然登場！ 智也とは別の班に所属しているらしい。



◀温泉のあとは浴衣で卓球!? 巴と智也のコンビの実力が気になるところだ。



▲巴が「健ちゃん」とはいったい？ 智也が気づかない場所に『2nd』の健がいるのだろうか。

Check! 浜咲学園の修学旅行も京都!?

京都へ行く前、新幹線に乗車するイベントで、なんと浜咲学園の生徒たちを見つけるイベントがある。浜咲学園は『2nd』の舞台だけに、もしかすると健やほたると京都で出会うこともあるかも。はたして真相は……？

▼姿は見られないが、浜咲学園の生徒もいる模様……。




D→A WHITE
白き魂、抗うは宿命。
小説を「遊ぶ」——
それが「アクティブノベル」!
謎のヒロイン「クー」の正体を当てて賞品をゲットしよう!
「D→A:WHITE」に登場するヒロインの1人「クー」。ゲームを進めていくと判明する彼女の正体とは…?
初回限定版に同梱のアンケートはがきに答えを書いて応募しよう!正解者全員に「クー」のオリジナルトレーディングカード(非売品)をプレゼント!さらに抽選で「リン」のストラップなどオリジナルグッズが当たります。
応募締切:2005年1月14日(金)当日消印有効
詳しくは「D→Aポータルサイト」へ
→ http://www.webcity.jp/da/
好評発売中
PlayStation®2
©2003,2004 TONKINHOUSE キャラクターデザイン:村上水軍
初回限定版は豪華2大特典!
特典①:他では見ることのできないtiarawayの貴重な映像も収録!オリジナルDVD
特典②:「D→A:BLACK」&「D→A:WHITE」の2本を収納可能!オリジナルスリーブケース
※初回限定版は数に限りがございます。売り切れの際はご容赦下さい。
"PlayStation 2" 専用ソフト
「D→A:WHITE」(ディーエー . ホワイト)
ジャンル . アクティブノベル
希望小売価格:初回限定版 7,800円(税込価格8,190円)
通 常 版 6,800円(税込価格7,140円)
「D→A」に関する情報は「D→Aポータルサイト」へ! → http://www.webcity.jp/da/
毎週更新&豪華ゲスト続々登場!無料Webラジオ「D→Aドリームラジオ」大好評配信中!
tonkinhouse
CERO 12 12才以上対象
〒114-8524 東京都北区堀船2-17-1
トンキンハウス公式Webサイト
http://www.tokyo-shoseki co.jp/tonkin/
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です



ついにできたを
KOEI
『今度の相手はどいつだ・・・・。』
真
三國無双
PSP


ついにできたを。
KOEI
「・・・・・。」
眞・三國無双
ドコでも熱中、ヤリコミ一騎当千！
PSP
12月16日発売
標準価格5,280円（税込価格5,544円）
■"PSP"に最適化された「真・三國無双」！
■戦場ステージのエリア分割により生まれ変わる「無双システム」
■戦いの幅を広げ、コレクション要素も嬉しい"副将"システム
■プレイキャラは、"PS2"版『真・三國無双3』に登場の42人。
CERO 12 12才以上対象
Produced by ω-Force
麻雀大会
ワイワイガヤガヤ、楽しくてゴージャス！
ビギナーもプロ級のあなたも、みんなで徹マン！
PSP 12月22日発売
標準価格4,200円（税込価格4,410円）
CERO 全年齢 全年齢対象
コーエーの最新情報は ●ゲームシティ http://www.gamecity.ne.jp/ ●携帯電話 http://www.gamecity.ne.jp/i/
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・営業使用は、許可しておりません。■"PS"、"PSP"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■書籍・CDの価格は税込みです。



10th Neo Romance
あの人を助けたい――
少女の想いが世界を変える。
ネオロマンス10周年 記念作品
ネオロマンスゲーム
遙かなる時空の中で® 3
12月22日発売 PlayStation®2
標準価格6,800円
(税込価格7,140円)
CERO 12
運命を変える和風恋愛アドベンチャーゲーム!
●時空を越え、運命を変えて想いをかなえていく"運命上書きシステム"。物語の展開も多様に変化。
●戦闘中に最大8人の仲間をいつでも交替できる"円陣システム"。円陣を回転させれば一気に形勢逆転も。
戦闘で得た"龍神の力"が様々な"特技"を可能にし、さらに物語や恋のゆくえを変えてゆく!
CAST 三木 眞一郎、関 智一、高橋 直純、宮田 幸季、中原 茂、井上 和彦、保志 総一朗、石田 彰、置鮎 龍太郎 他
TVアニメーション
遙かなる時空の中で ~八葉抄~
絶賛放映中!
テレビ東京 毎週火曜 深夜1:00~1:30
テレビ大阪 毎週月曜 深夜1:10~1:40
テレビ愛知 毎週木曜 深夜1:28~1:58
©水野十子・白泉社・KOEI Co., Ltd.／遙か製作委員会
同時発売
「遙かなる時空の中で3&2 ツインパック」
前作とのお得なパック! 特製声優サインカード付!
標準価格9,800円(税込価格10,290円)
「遙かなる時空の中で3 プレミアムBOX」
○特製「神子扇(扇袋付)」○オリジナルCD「八葉歳時記」
○ピクチャーレーベル 標準価格8,800円(税込価格9,240円)
《設定集》遙かなる時空の中で3 オフィシャルガイドブック
12月下旬発売予定 定価1,260円
《CD》遙かなる時空の中で3 オリジナル・サウンドトラック
2005年2月2日発売予定 定価2,310円 発売:株式会社アニプレックス ANIPLEX
©水野十子／白泉社／KOEI Co., Ltd.
今度の「アンジェ」は、
恋と冒険がいっぱい!
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク® エトワール étoile
ネオロマンス10周年 記念作品
〈通 常 版〉標準価格6,800円(税込価格7,140円)
〈プレミアムBOX〉特製オリジナルグッズが満載! 標準価格8,800円(税込価格9,240円)
好評発売中 PlayStation®2
CERO 12
攻略本 アンジェリークエトワール 恋愛講座 好評発売中 定価1,680円
携帯ゲーム Mobile アンジェリーク 月額・300円(税込315円)
iAPPLI 900i専用 配信中
256kアプリ 12月15日配信予定
256kアプリVer2対応機専用 12月15日配信予定
オフィシャルサイト ネオロマンスアベニュー
◎アンジェリーク
◎遙かなる時空の中で
配信中 月額・300円(税込315円)
■「iモード/アイモード」「iアプリ/アイアプリ」は株式会社NTTドコモの登録商標です。■「Mobile アンジェリーク」「ネオロマンスアベニュー」「アンジェリーク」「遙かなる時空の中で」は株式会社NTTドコモとは何ら関係ありません。
■Vodafone、Vodafone live!およびスピーチマークデバイスは、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。■EZwebはKDDI株式会社の商標または登録商標です。■携帯コンテンツのご利用には別途通信料がかかります。
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp

全力やり込み攻略



ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

俺だけの

『ドラゴンクエストVIII』の攻略がいよいよスタート！　発売からちょっと間が開いてしまったけれど、本作の魅力やお役立ちデータなど、まだゲームをプレイしていない人から、すでに遊んでいる人まで、いろいろ参考になる情報満載でお届けするぞ！　旅のおともに、ぜひ読んでおこう!!

LEVEL1 WRITER'S VOICE

『DQ』大スキな6人が語るMY『VIII』STORY

まず攻略に入る前に、電撃『DQ』攻略班によるプレイコラムを掲載！　それぞれがどんな遊び方をしているか、またどんな感想を持ったのかなど、その思いのたけをぶちまけてみた。まだプレイしてない人は、これを読んで、『VIII』の魅力に触れてもらいたい。



WRITER No.01

ただ坊

■好きなキャラ：ゼシカ
■好きなモンスター：ブークブック

PROFILE

……り同行させられた。

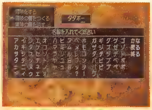
今そこにある空気を感じられるRPGとオレはついに出会ってしまった!!

超大作RPGゆえにやること満載で、ちょっぴり（つーか、かなり？）たいへんってウワサの『VIII』攻略班へ、自分から進んで飛び込んでみました。志望の理由はいたってカンタン。心から『DQ』が好きだから。ホントそれだけなんですよ。ここでは、そんなボクを待ち受けていた、さまざまなサプライズを書き記していこうと思います！

心 ときめく冒険のはじまりはじまり

　ども。みならいゆうしゃのただ坊です。突然ですけど、じつはボクってかなりのヘビースモーカーだったりするんですよ。多いときは1日2箱くらいタバコを吸っちゃうわけで、さすがにこいつは健康に悪いかもなぁ、と常々思っていました。でもね、最近はコレの消費が少なくて少なくて。健康的にもおサイフ的にも大助かりだったりするんです。もしかしたらボクは、『VIII』でタバコをやめられるかもしれません。なぜかって？　それはですね。このゲームはやめどころがないくらいにおもしろいからですよ。そりゃあもう、喫煙しに行く労力すら惜しんで、冒険の旅に出まくってしまうほどおもしろい。ゲームで健康になれるなんて、夢みたいなお話でしょ？　せっかくの機会なので、ここではボクの冒険の書をいろいろと振り返ってみようと思います。よろしければ付き合ってください。

　さてさて、コレを読んでくれている読者のみなさんの大半は、『VIII』をすでにプレイしているものだと思うのですが。みなさんが遊んでいて、初めて行き詰まった場所ってどこですか？　滝の洞窟とかは、初めて入るダンジョンにしては広くてビックリでしたよね？　レベルが上がればスキルポイントも入手できるし、どのスキルを成長させるか、悩んだりしませんでしたか？　世界地図を手に入れるまでは、右も左もわからずにウロウロしていたりして？　まぁ、そのへんは人それぞれだと思います。でもね、間違いなくボクが、日本で最初に冒険に行き詰まった人だと思うんですよ。だってボクが行き詰まったのって、「主人公の名前はどうしよう？」ってとこでしたからね（名前に漢字が使用できなくてちょっと残念）。世界観に照らし合わせて考えると、カタカナで「タダボウ」かな。いやいや、「タダぼう」のほうがカワイイか？　「タダボー」も捨てがたいし……。って感じで、旅立つ前に30分は悩んでしまいましたよ。定番の「でんげき」にしようという考えは、一瞬たりとも出てこなかったあたり、もはや仕事を忘れてプレイしているようなものかもしれませんね。でも、長い時間の苦楽をともにする自分の大事な分身の名前ですから、絶対に妥協はしたくなかったわけです。そんなこんなで、決まった名前はオーソドックスに「ただぼう」（幼い頃に友だちからつけられたあだ名が由来です）。その日からコイツと、長いなが～い旅に出ることになりました。まだゲームを始めていない方がいるのなら、この記事を読み終わって『VIII』を買いに行く前に、ぜひ主人公の名前を決めておくことをオススメします。



名前決めに30分迷う…

▲ここまで名前に悩むゲームって、『DQ』だけかも？　なんせ、自分の分身ですから。



▲長い時間を共有する分身ですから、きちんと考えてつけてあげると愛着が違いますよ。

川 を渡って木立を抜けて

　冒険のすべり出しから悩んでしまったボク。攻略班の一員として、早解きは必須事項的な部分はあるのですが、ここからもたっぷりと時間をかけて、4年ぶりの大冒険を楽しむことにしました。なにせこのゲーム、行く先ざきで、さまざまな感動がめじろ押しなんです。ちなみに、ここでボクが声を大にしてオススメしたいのが、ヘッドホンを使用してのプレイ。すぎやま先生のすばらしい音楽が、物語をより一層盛り上げてくれること間違いなしですよ（フィールドの雄大な音楽が、ボクの一番のお気に入り）。そしてヘッドホンはさらに、今そこにある空気を感じることにも、ひと役買ってくれるんです（ヘッドホンをお持ちでない方は、近所迷惑にならない程度に、テレビの音量を上げてみて）。こうしてプレイすると、場所によって走る音が変わることに気づくはず。町のなかの石などで舗装された道を走ると、「コツコツコツ」って音がします。外に出て土の道に変わると、音も「タッタッタッ」というものに変化。草むらに分け入ってみると、「サッサッサッ」と草を踏みしめる音が聞こえてくるんです。こういう細かい演出が、ゲームへより深く入り込むために、かなり役立っていると思うんです。ちなみにちょっと先のお話ですが、雪国を冒険するときは、ちゃんと「サクサクサク」って雪を踏みしめる音がして、ガラにもなく感動しました。そういえば子どものときは、雪が降ったらあの音を聞くのが大スキで仕方なかったっけ。そんなボクが、今では雪が降ると「通勤が面倒だなぁ」って思うようになってしまいました。コレが大人になったってことなのかもしれませんね。でも、こんなボクでさえ、『VIII』をプレイしているときは童心に返ることができるんです。『DQ』って、そういう魅力があるからこそ、国民的RPGって呼ばれるのかもしれないなぁ、と。ちょっと納得です。

　少し話がそれましたが、どこまでも広がる世界を進んで行ってみましょう。『VIII』では見わたす限りに世界が広がっているので、フィールドを歩いているだけでいろいろな発見があるんです。草むらに隠れた宝箱などを見つけたときなんて、ちょっと感動しますよ。自分が冒険者になったんだな、って思える瞬間です。そうして旅を続けていけば、自分だけのお気に入りの場所も見つかると思います。そこにボーっと立って景色を眺めるというのも、なかなかオツだったりするのですよ。太陽が昇っているお昼の間は鳥たちの声が風にのって聴こえてきます。草木も眠る夜には、虫たちのコーラスが楽しめるんです。これって、都会ではなかなか味わえない光景。心がいやされますね。ちなみに今回の攻略範囲で、ボクが一番気に入っている場所はココです（上の写真参照）。あえてどこの場所かは明記しないので、時間があるときに探してみるというのも、なかなかおもしろいかもしれませんよ？　とまあ、駆け足で紹介してきましたが、あくまでもコレはボク流の『VIII』の楽しみ方。このほかにもいろいろなプレイスタイルがあると思います。早解きに挑戦するのも1つのスタイルですが、せっかく超名作をプレイするわけですから、自分にあったスタイルでじっくりと楽しんでもらいたいなぁと、思います。



ここかボクのベストプレイス

▲ココに来て、世界を眺めるのが好きですぅ。

いつでもどこででも、でいられる心地よさ

※本記事内のデータは、すべて編集部調べになります。



「VIII」

テレビの中に無限に広がるキミだけの冒険へ旅立とう!!

攻略第1回目となる今回は、スタートから序盤の山場となる剣士像の洞窟までの町やダンジョンなどを解説する。範囲内で登場するモンスターやアイテムの詳細データや、各キャラの覚えるスキルなども徹底フォローしていく！　すべてのページに、見逃せない情報が満載だ!!



▲冒険を楽しむコツを徹底伝授！　コレを読んでさらに『VIII』の世界にハマっちゃおう！

ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

PS2　RPG

発売中

CERO 全年齢

▶スクウェア・エニックス
▶¥8,800（税込¥9,240）
▶MC2(178KB)



番外 好きなモノは好きだからしょーがない!!

なんだかずいぶん偉そうなことを言ってしまいましたが、現在ボクの冒険は、またもや行き詰っていたりします。理由は、パルミドのカジノにどっぷりハマってるからなんですけどね。

そう、じつはボクってかなり根っからのギャンブラーだったりするのです。パチンコやパチスロ、競馬に競艇……。う〜ん、今年も負け越しかなぁ。なんてグチはさておいて、これはある意味仕方のないことです。お客がある程度負けないことには、お店の経営が成り立ちませんからね。でも、「VIII」のカジノでは、そんなことはないでしょう。むしろ、確率的には必ずお客側が勝てるようになっているハズなのです。ここではそれを実証するために、あえて冒険を中断してでも、カジノをやり込まなくては！　てなわけで、試しにスロットとビンゴにそれぞれ100回ずつ挑戦してみました。結果は下の"ただ坊のカジノデータ"のとおりに。

コインを稼ぐにはビンゴがオススメ、ってことまでわかっちゃいましたよ。しかしまぁ、やっぱりカジノは楽しいですねぇ。最終的には勝てましたけど、正直勝ち負けは2の次でハマっていた気もします。パルミドのカジノにはこのビンゴと1コインスロットがありますが、じつはこの先冒険を進めていくと、もっと大規模なカジノがあったりします。そこではルーレットなども楽しめるので、ボクのカジノライフはまだまだ続きそうですよ！

ただ坊のカジノデータ

■スロット（試しに100回転）	+1,105枚
■ビンゴ（試しに100ゲーム）	+9,100枚
合計	+10,205枚



信じろ!!　神は必ずいる!!

▲コインを獲得したときのファンファーレは、どうしてこんなに気持ちいいのでしょうねぇ。

自分が冒険の主人公がサイコー!!



PROFILE

男塾先輩

わかめ王子

……先輩は……!?

勇者は波間にただよっていた……

11月26日23：30

入稿日前日のこの時間は、編集部内のどこもあわただしい。ヒマな人間など誰1人いない。……いや、1人だけいた。ただ1人、オンラインのプロレスゲームにいそしんでいる人間がいる。

先輩だ。猫の手も借りたいような状況なはずなのに、なぜ先輩は笑っているのか？

答えは簡単。原稿があがってないから。

嫌な予感はしていた。『VIII』の攻略特集20ページ。しかも当日まで製品版のロムは手に入らない。何度かサンプルロムをプレイする機会があったので、ある程度は内容を把握して進めていた。なんとかなるだろうと誰もが思っていたが……。

それでも間に合わない。なぜだ……。

英検5級の頭なりに分析してみた。まず一番の理由は「あまりにもスケールがでかい」こと。そして何より「楽しい」こと。

先輩はあまりゲームをほめない。「おもしろい」とか「楽しい」といった表現は、かなり投げっぱなしジャーマンだと思う。あとから後頭部がひどく痛くなる場合がある。つまりゲームの全体像を把握しきれてないうちから批評すると、あとから手痛いダメージとなって返ってくる場合があるということだ。

そんな先輩が「楽しい」と、不覚にも思ってしまった。そして断言する。

「ファンのみなさん、このゲームはすごいんです！」

ここに来て、RPGに開眼した。『DQ』の場合、悟りと言ったほうが正しいか。

じつは先輩は、ここ数年、RPGタイトルから離れていた。前回の「VII」をもって、RPGの攻略から遠ざかっていたのだ。理由はいろいろあるが、最たる理由が「心から楽しめない」から。

仕事上、普通にプレイすることができない。ストーリーを追いたいのにデータを集めるため、何時間も同じところをウロウロする。結果ストレスがたまる。

そんなことを仕事とはいえ、ずっと続けていると、間違いなく精神衛生上よろしくない。そして先輩はRPG攻略の舞台から去ることになった——。

しかし、『VIII』の紹介記事を見て、先輩は運命のヤツと出会ってしまう。

わかめ王子ってなんだよっ!?——

王子ってことは、王国があるんだよな？　そして当然のごとく、王様もお妃様もいて、執事やメイドがいて、城下町があって、その城下町で平民の格好をした王子がブラブラと遊んでいる——。そんな妄想が無限大に広がってしまった。もはや先輩を突き動かすには、あまりにも十分な理由だった。そうして先輩はRPG攻略の表舞台に帰ってきた。

話は「このゲームがすごい！」というところに戻る。11月の初旬、スクウェア・エニックスでプレイができるというので、さっそく足を運ぶ。ライターが先にプレイをしていたが、合間にちょっと触らせてもらった。

そして先輩は、どっぷりハマってしまう。

オープニングから「違和感」はあった。いや、「違和感」は表現として正しくないなぁ……。

未来を感じた —

きっとこの表現が一番しっくりくる。うん。

先のことなんてわからない。けど、このとき「確かな未来」を感じたよ。正直、ここまでストーリーにグイグイ引き寄せられた『DQ』は初めてだった。

そして、そんな「先が早く知りたい」と思う先輩の肩に手をやって、「ダンナ、そんなに早く進めちゃ、もったいないぜ。じつは、こんなに楽しい要素があるんだけどな……」と、ささやくヤツがいる。

スキルマスターシステムだ。こいつはキレてる（あ、切れ者って意味ね）。単純作業の「レベルを上げる」ことが、こんなに楽しいと思ったことがあっただろうかと思うほど、ハマってしまった。

レベル上げというのは、RPGの核となりうる要素だと思うが、そのほとんどがつらい作業。

それがだ。今までとたいして変わらないシステムのなかに、感覚的にちょっとした要素を入れただけ（あくまでニュアンスね）のものが、しっくりとマッチしている。感動した。まったくつらくない。

11月27日午前7:00 そのときオレは荒川の土手にいた……

その日、秋葉原でも池袋でも渋谷でもなく、先輩は荒川の土手で野球を観ていた……

それどころか、先輩のドキドキアドベンチャー度がMAXまで到達して、突き抜けて、月まで行った（韻を踏む）。それぐらいハマッた。堀井さんも日野さんも、やっぱり、すんゲー人だと、改めて思いました。

11月27日3：35——

この時点で、土朝の入稿に間に合わないことを先輩は悟った。そして先輩の行動がおかしくなる。

11月27日5：20——

先輩は入稿もせず、千代田線に乗り、北千住に向かうことにした。

荒川が見たかった。先輩は切なくなると荒川の土手に行く。人間は雄大なる大河を見ていると心が洗われる。そして先輩は思った。

新しい気持ちで『VIII』を深くやり込んでみよう、と。

このゲームのおもしろさを、先輩はまだ十分に引き出せていないと思う。それは足立区民としてどうか？

-挑戦はできるときにする —

先輩は永遠のチャレンジャーであり続けよう。

荒川の土手にあるグラウンドで、野球少年たちが試合をしている。ピッチャーの彼もバッターの彼も、ベンチに控えている彼も、応援している親御さんも、先輩にはみんな勇者に見えた。

勝ち負けよりも、大事なことがある。

そう、今日は『VIII』の発売日なのだから——。



▶今日や明日に楽しみのある人は輝いている。先輩もそうありたい。

野球少年の誰もが早く帰って『VIII』をプレイしたかったに違いない。たとえコールド負けしても別にいいんだ



クイズの答え Vol.289で行ったクイズの正解を発表します。Q1：16世。Q2：50G。Q3：まほうのカギ。Q4：ゆきのふ。Q5：王女の愛。Q6：100年後。Q7：[illegible]。Q8：命。Q9：サマルトリアの王子。Q10：45種類。Q11：とうぞく。Q12：ルイーダの酒場。Q13：ムオル。Q14：ダーマの神殿。Q15：引き継がれない。Q16：バロンのつのぶえ。Q17：パルプンテ。Q18：ホイミスライム。Q19：[illegible] Q20：[illegible]調べたところ （P.106に続く）



WRITER No.02
どろにんぎょう
■好きなキャラ：モリー
■好きなモンスター：パペットこぞう

PROFILE
実は非情です。

誰よりも早く世界を駆けた男が世界の広大さについて語る!

地道なプレイを心がけていたはずなのに、いつの間にか『DQ』攻略班の早解き担当となってしまった男。誰よりも早く船やキラーパンサーに乗り、誰よりも多く世界を走り回ったおかげで、他人に言えないヒミツがただいま急増中！　そんな男が『VIII』の世界の果てしない広さと、さまざまな乗り物の素晴らしさについて語ってみる！

大地の王者キラーパンサーに乗り地上を駆ける

仕事だから仕方ない、とは思いつつ、『DQ』シリーズを早く解くのは悲しいです。とはいえ、誰よりも早く最新作をプレイできるのは、無上の喜びであることも確か。ここでは多彩な乗り物に乗ってたっぷりと世界を回ったその経験から、言いたいことを言わせていただきます。もちろんネタバレはしないので、プレイを進めている方も、まだ『VIII』をプレイしていないという方も安心してください。

まずはキラーパンサー。残念ながら彼がいつ登場するか具体的なことは言えませんが、とにかくコイツは気持ちいい！　見た目どおりの疾走感と、獣ならではの躍動感がシビれます。そもそもモンスターに乗る、というところからして目からウロコ状態。もう本当、コイツに乗って世界を回っているだけでも幸せいっぱいです。でもお仕事なので、個人的にしたことといえば、ひたすら大急ぎで駆け回って、先に進むことだけ。みなさんはどうぞ、キラーパンサーを大事に乗り回して、ステキな思い出を作ってください。それにしても、世界の広いこと広いこと。インタビュー（Vol.291の堀井雄二氏のインタビューのこと）で初めてじっくりと画面を見させていただいたときから思っていたのですが、この世界はとにかく広い。広いだけでなく、遠くに見える山や塔に、本当に行けるのだからスゴイ。ここまでの世界を創造した開発陣の方々には本当に頭が下がる思いがしますが、一方ですみずみまで回れるのか？　という不安がつきまといます。今もひたすらプレイを進めていますが、どこかに自分の知らない宝箱がひっそりと落ちているのではないか？　と思うと仕事面では心配で、個人的にはもったいない気がして仕方ありません。もちろん、そんなときはキラーパンサーにまたがって、さらに世界を走り回るのですが、それでも「この世界を極めた！」と思えないのが不思議なところ。こういうときに、この世界の広さを痛感します。そして、そんな世界を回ってこそ冒険なのだと思えるのです。とにかく、期待と不安が入り交じる心を抱きつつ、新たな発見を求めて広大な世界を冒険してみましょう。ところで、キラーパンサーに乗れるのは新たな発見でしたが、こうなるとほかのいろいろなモンスターに乗ってみたくなるのも人のサガ。『DQ』モンスターの代表格であるスライムはもちろん、キメラに乗って高速移動、なんていうのもありかと。そう考えると次から次へと妄想、もとい、夢がふくらんでしまいます。はたして、次回作でも乗り物モンスターは登場するのか!?　というか、絶対に登場させてください！　期待していますよ！　堀井さん!!

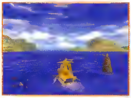


▶キラーパンサーの躍動感がたまりません。ぜひ、体験してください。

海は船で雄大に未知の大陸を求めて

『DQ』といえばおなじみの船ですが、今回の船はダイナミック！　新大陸を求めて旅する、大航海時代を思わせるような冒険が味わえます。陸地でもあんなに広かったのに、これからどうするんだ！　と思ってしまうほどの大海原。しかし、しつこいようですが、これぞ冒険です。そして未知の大陸を発見するときの喜びと高揚感。新たな大陸で新たなモンスターと戦うときの期待と不安。『VIII』では、まさにRPGというジャンルのだいご味が味わえるのです。

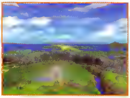
ついでにいえば、海に出てくるモンスターも大好きです。それはもう、上陸するのが惜しいぐらいに。と思っていたら、海辺でも出てきてくれるのでひと安心。これからもたっぷりと戦います。わかめ王子……。



◀船で旅するスケールの大きさは、シリーズでも随一。

空を見わたせばさらなる世界が…

そして『DQ』といえば、忘れちゃいけないのがはてしなく広がる空！　大空から大地を見下ろせば、それまで自分が必死になって走り回った世界が一望できます。こうなるともう、自分はなんて小さい存在なのだと思わずにはいられません。思わず人生について語りたくなってしまうくらいです。この壮大なスケールはまさに『VIII』ならではといえるでしょう。どこまでも続くかのような、というか続いているフィールドは、どんな角度から見ても、どういう場所から見ても、冒険への好奇心を刺激してくれるのです。もう多くの方がプレイしているとは思いますが、まだという方はぜひとも！　すぐにでも『VIII』のはてしない世界へ足を踏み入れてみてください。



◀どこから見ても、この世界ははてしなく広がるのです。

次回作はスライムの頭部に乗ってスライムナイト気分を味わいたい（切望）!!



WRITER No.03
茶
■好きなキャラ：ゲルダ
■好きなモンスター：パペットこぞう

PROFILE
うことも……。

アイテムを求めて昨日は東、今日は西 明日の居場所はアイテムのみぞ知る

『DQ』シリーズにはたくさんの種類のアイテムが存在する。なかには怪しい名前の防具や、とてつもなく強い武器なども存在するが、そのようなアイテムを入手することはとても難しい。しかし、そんなアイテムだからこそ、一度は手に取り自らの手でその効果を確かめてみたいというもの！　ここでは、そんなアイテムの魅力について語らせてもらうぞ。

探すアイテムは未知のアイテム

アイテムには一度使うとなくなるやくそうなどの消費アイテムや、戦闘に影響する装備品などさまざまなものが存在する。とくに『VIII』では見た目の変わる装備品があるなど、アイテムの魅力は尽きることがない。そこで私は、希少価値のある未知のアイテムを探してみた。しかし、レアアイテムは町の武器屋や道具屋などには売っておらず、自分の手で見つけるしかない。そこでまず目を付けた場所が、町の民家にあるタンスやツボの中だ。こういう場所には、得てしてお宝が眠っているもの。さっそくトラペッタという町を訪れてすべての民家を調べてみたが、一向にレアアイテムが見つからない。早くも挫折しかけていたそのとき、1つの情報が舞い込んできた。「この町から北に行った滝の近くに洞窟がある」と……。



▲レアアイテムを見つけたいのなら、見知らぬ人の家の中もじっくり探してみよう！

求めるアイテムはどこにもなく

宝といえばダンジョン。ダンジョンといえば宝。というわけで、滝の洞窟を訪れて探索してみたところ、いくつかの宝は見つかったものの、どれもレアアイテムではない。途中で出会ったスライムが宝の場所を教えてくれたが、未知のアイテムと言うには程遠い。やはり未知のアイテムは強力なモンスターが持っているのだろうか？　そんな疑問を抱いた私は、手当たりしだいにモンスターを倒すことにした。そしてついにモンスターが宝を落としたが、その結果は「やくそうを手に入れた！」。……違うんだYO。確かにアイテムは欲しかったけど、こんなものじゃないんだYO！　と心のなかで叫んでいたものの、モンスターが宝を落としたときの気持ちはワクワクドキドキ。結果がなんであろうと、宝はイイモノだとあらためて実感できた。だが、お目当ての未知のアイテムでなかったことは確かなので、これで満足するわけにはいかない。そこでこのダンジョンから脱出し、広大なフィールドへと探索の舞台を広げてみることにした。



◀出たのは普通のアイテム。倒した数が少ないのだろうか。

心に刻まれたさまざまな思い

この世界は広大だ。あまりにも広大なため、道を外れて歩くと迷ってしまうことがあるが、ときにはそれが幸運を招くこともある。そう、宝を見つけたのだ。当然のごとく開けてみたのだが、やはりレアアイテムと呼ぶにはちょっと……。しかしこんな辺境の地に、いったい誰が、何のために宝を置いたのだろうか？　宝を探しているとそんな疑問を思うこともあるが、その理由をアレコレ考えてみることも、アイテム探しの魅力の1つだろう。そのあともフィールドの宝を探しつついろいろな町を訪れていたら、錬金釜でアイテムを生成できるように！　さっそく手持ちのアイテムを錬金釜に入れてみたところ、おぉ、未知なるアイテムが作り出せたではないか！　レアアイテムと呼べるかどうかわからないが、新発見のアイテムには変わりない。これならもしや……と思い、錬金釜に没頭すること数10時間。これにより、さまざまな新アイテムを発見できた（発見した錬金アイテムについてはP.117を見てください）が、まだまだ満足できるわけがない。そこで次は、剣士像の洞窟と呼ばれる場所へ向かうことにした。洞窟内には行く手をさえぎるさまざまなトラップが仕掛けられていたが、その程度であきらめるオレではない。ついに最深部へとたどり着いたその瞬間……モンスターが現れた！　しかも、激闘むなしく全滅してしまったのだ。こうして私の旅の第一幕は幕を閉じたが、レアアイテム探しはまだ始まったばかり。次こそレアアイテムを見つけ出すと心に誓い、今日も終わりのない冒険を続けている。



◀錬金釜の発見により、レアアイテム探しは一歩前進！



▲宝探しに危険はつきもの。そんな危険も楽しめる人だけがレアアイテムを見つけられるのだ。

たとえ全滅しても、また探し直せばいいだけの話。世界中の宝を取りつくすその日まで……



クイズの答え

（P.105の続き）3種類（消費MP 2、3、4）あることが判明致しました。そのため、2種類の組み合わせで正しい方（2と3、2と4、3と4）、または3種類とも合っている方を正解といたします。ご迷惑をおかけして誠に申し訳ありませんでした。Q21：合体できない。Q22：バトランド。Q23：水の紋章の情報。Q24：スタスタ。Q25：ルドマン。Q26：キラーパンサー。Q27：グランバニア城。Q28：敵グループにショックを与える。Q29：D、G、E（P.107に続く）



傭兵

PROFILE

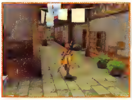
■好きなキャラ：ヤンガス
■好きなモンスター：ブリズニャン

あっちに行ったりこっちに来たり 方向音痴でブラリ5人旅

完全3Dで再現された『Ⅷ』の世界は、これまでのシリーズになかった驚きや発見がいろいろ詰まっている！　方向音痴でしかも3D酔いの激しい自分が、『Ⅷ』をプレイして感じたアレやコレやを、「見わたす限りの世界」をキーワードにツラツラと書いてみたいと思います。プレイの参考になるような要素も入れてみたので、ぜひともご覧あれ！

根っからの方向音痴がたたって…

フィールドはもちろん、町の中までリアルスケールで表現されている今回の『Ⅷ』。広告にもあるように、本当に世界を見わたすことができます。これって、すごいことですよね。オフラインのゲームでいえば、ここまで広い世界を作って、そのなかを冒険させるというのは初めてだと思うんですよ。本当に、PS2の中に1つの世界がある……。ところが、そこで個人的な問題に突き当たったわけです。それは、「迷子」になること。これまでは上からの見下ろしもしくは、それに近い視点だったので、マップの構造がパッとわかったんですよ。ところが『Ⅷ』では3Dになり、現実での自分の視点に近くなったので、本当に町中などを歩いているみたいな感覚に。方向音痴で現実世界でもただでさえ迷子になりやすいのに、『Ⅷ』でも迷いまくり！　町中では全体マップで場所はわかっているのに、入口ではなく裏口に入ってみたり、フィールドではコンパスがあるのに目的地に着く前に迷ってしまい、強い敵と会って全滅してみたり……。でも、こんな自分だからこそ、目的地についたときの喜びはひとしお！　しかも、余計に歩くことになるので、町ではタルなど壊せるものを見つけられたり、フィールドでは敵との接触が多くなって、お金や経験値がたまりまくりです。

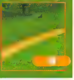


◀入り組んだトラベッタの町。酒場の入口はどこじゃー!?

POINT 迷子になりやすい人はこんなものを目じるしに!



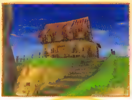
▲高い丘や建物は、目じるしにピッタリ。



▼道は必ず町に続いている。チェックだ。

意外な発見があったり!?

現実世界で迷子になるのはイヤだけど、『Ⅷ』ではそんなことはありません。なぜなら、迷子になって、というか、わき道にそれることで初めて見つけられるものもあるからです。それは何かというと、宝箱やチームモンスターなど。しかも、ストーリー的なルートで考えるとあまり行かない場所に人がいたりして、その人からお使いを頼まれることもあるのです。こういったいろいろな発見があるのが、なんとも『DQ』らしいところ。ちなみに、余談ではありますが、今回は町と町の間がすごく長いです。例えるなら、『DQⅠ』で、ラダトームからガライの町に行くぐらい。途中で不安になるかもしれないですけど、道をひたすら進んでいけば、いつかはたどり着くことができます。怖がらずに、どんどん前に進みましょう。あと、今回のキメラのつばさは、町だけでなく、過去に行ったダンジョン（のうちいくつか）まで行けるようになっています。ですから、フィールドを移動する場合は、必ず2、3個持っておくといいでしょう。ルーラが使えない序盤では、とくに重宝します。というか、「ヤバくなったら、キメラのつばさやルーラで帰還」が鉄則。いくら教会で復活できるとはいえ、それまでためたお金が半額になるのは悲しいですからね。そういえば、今回は出現する敵が強めなのか、油断をするとあっさり倒されてしまうことが多かったです。とくに、チームモンスターは手ごわい！　こう考えると、迷子になって敵と戦い、キャラを強くするのはトクなのかもしれませんね。それに先ほど書いた、お使いの件も、迷子になって初めてそこにたどり着いたわけですし。広大なフィールドを、すみずみまで探索する。これも『Ⅷ』の楽しみの1つですね！



◀滝の洞窟の上にこんな家が！　はたしてこの中には？

急がずあせらずまったりプレイ

とまあ、いろいろ書いてみたわけですが、1つ誤解してほしくないのは、『Ⅷ』では基本的に町や町の間など、目的地まで道があり、ムチャなことをしなければそう迷子になることはありません。自分が迷子になっているのは、好奇心から道をはずれていろいろな場所に行ってしまっているだけなんですよ。でも、この好奇心のおかげで、いろいろ発見できるわけです。だから、寄り道するのも決して悪くないな、というのがプレイをしての率直な感想です。あと、世界地図が手に入って、周囲の地形がわかるようになると、わき道にそれるのをやめてしまうプレイヤーさんもいると思います。わき道にそれても、これまで言ってきたようにイイことがあるので、お話をガシガシ進めていくだけでなく、この世界のすみずみまで探検して、いろいろな発見をしてほしいと思います。確約はできないですけど、わき道にそれれば、それたぶんだけ、何らかの見返りがあるハズです。ということで、早解きにこだわらず、まったりプレイで楽しみましょう！

道があるのってホントにステキ! ゲームで初めて迷子になったよ（トホホ）



本郷直樹

PROFILE

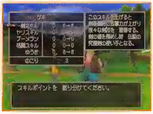
■好きなキャラ：
■好きなモンスター：バペットこぞう

やっぱRPG最大の楽しさは、レベル上げでしょう!!

RPGといえばレベル上げ。シナリオを追っていくうちに自然に適正レベルに上がっていく最近のRPGとは違い、『Ⅷ』ではしっかりレベル上げをしないと、ボスに返り討ちにあってしまうことも多い。しかし、そんなレベル上げも考え方しだいで楽しい作業になります。そこでここでは、レベル上げの楽しさについて重点的に語ろうと思います。

レベルアップにかけた青春

RPGを遊ぶうえで、どの部分に楽しさを見出すかは人によって違いますが、僕の場合、レベルアップ作業にたまらない魅力を感じてしまいます。自由に動けるようになったら、とりあえずレベルを上げる。それもムダに上げる。とにかく上げる。ひたすら上げまくって、ダンジョンのボスなどは、圧倒的な力の差で瞬殺する。それが僕のプレイスタイルです。低レベルクリアなんてもってのほかです。とくに、「DQ」シリーズの場合は、レベルが1つ違うだけで戦闘の難易度が劇的に変わってくるので、その楽しさも倍増します。それにこの『Ⅷ』では、ボスがやや強めに設定されているように思えたので、レベル上げの作業は必要となってきます。これくらい上げれば十分だろうと思ってシナリオを先に進めてみたら、コテンパンにのされたことが何度もありました。レベル上げ作業のほとんどいらない、最近のRPGになれていると難しく感じるかもしれませんが、僕は逆に燃えてしまうのです。このボスを、瞬殺できるくらい強くなろうと！　そうして、強くなった自分に酔いしれるのです。装備を整えることも重要ですが、地道にレベルアップすることが、強くなっていく自分を実感する一番の方法なのです。結局、今回の『Ⅷ』でも、総時間のかなりの部分をレベルアップに費やしてしまいました。しかし、それでも中盤以降のボスには苦戦しまくってしまいました（これは、レビューのために駆け足でプレイしなくてはならなかったせいもあります）。なので、まだまだ満足していません。この先は、完全な趣味でレベル上げをしていくつもりです。スキルも、まだまだそろっていませんしね。



▲レベルが上がりやすい序盤は、シナリオそっちのけでレベル上げにいそしんでました。

口笛吹いて〜レベルを上げよう〜

レベルアップ大好き人間の頼もしい味方。それが、くちぶえです。ヤンガスが覚えるこの特技は、使うとモンスターを呼び寄せるという優れもの。シリーズではおなじみですが、今回は序盤から使えるのでとにかく重宝します。だって、敵が出るのを待つ必要がないのですから。かなりの時間をレベル上げに費やしましたが、ほとんどは特定の場所（すぐに宿屋に泊まれる）に留まったまま戦っていました。その相手は、「ガンガンいこうぜ」で1ターンで倒せて、そこそこの経験値をもらえる相手です。この、倒すまでの時間と、もらえる経験値の折り合いがつく敵（が多く出現する場所）を見つけ出すのも、また楽しい作業でした。よい場所を見つけたら、冒険を進めることも忘れて戦いまくり。次にどこへ行けばいいかを忘れてしまうなんて、しょっちゅうです。ちなみにはぐれメタルやメタルスライムは、倒せるかどうかに運がからんでくるため、僕は狙いません。あとどれくらい倒せばレベルアップかが計算できないとモチベーションが続かなくなってしまうからです。あまりにも次のレベルアップまでの経験値が多いとかえってモチベーションダウンになるのではないかと思われるでしょうが、キャラクターが4人もいれば、次のレベルまでに手の届きそうなキャラが1人くらいはいるハズです。1人がレベルアップした頃には、別の1人がもうすぐレベルアップする。その1人がレベルアップした頃には……と繰り返していけば、4人目がレベルアップした頃には、最初の1人目がもうすぐレベルアップの状態になっているワケです。もちろんそれにも限界はあります。ある程度繰り返したら、次のレベルアップポイントを探すのです。とにかく地味な作業ですが、そこがまた中毒性を高めてくれるのです。



◀ヤンガスのくちぶえ。もう何度お世話になったことか。

スキルマスターシステムが僕を悩ませる

今回、新たなシステムとして、スキルマスターシステムが採用されました。レベルアップごとに得られるスキルポイントを、剣スキルやオノスキルなどのスキルに割り振っていくことで、さまざまな特技を覚えていくシステムです。システム自体はシンプルなのですが、これが悩む、悩む。レベルアップごとに割り振らなくてはならず、繰り越して残しておくことができないので、レベルアップするたびにウンウン悩んでおりました。何を上げればどんなスキルを覚えるかの情報がまったくない状態でプレイしていたのでなおさらです。こればっかりはやり直しが効かないので、振り分けに30分くらい悩んだこともありました。しかし、特技を覚えたときのうれしさはレベルアップ時の比ではありません。最初は序盤の技をいろいろ覚えられるよう、複数のスキルを上げていったのですが、結果としてえらく中途半端なキャラになってしまいました。この点だけ心残りだったので、セカンドプレイは一点集中型でいきたいと思います。そのときもやはり、延々レベルアップしていると思いますが。ちなみに、ここまでレベル上げを楽しめるのは、やはりゲームがよくできているからこそです。つまらないゲームでレベルを上げるのはむなしい作業ですから。『Ⅷ』は、レベルを上げたくなる魅力を持ったRPGだと実感したしだいです。そして今日も、レベルを上げるのです。

朝から晩までひたすらレベル上げ。そんな休日もいいよね…。

（P.106の続き）B、C、A、F。Q30：精霊のかんむり。Q31：ドガ・ボガ。Q32：ビルテ。Q33：FC版『Ⅳ』。Q34：女盗賊。Q35：パラディン。Q36：チャモロ。Q37：
Q38：オリハルコン。Q39：3。Q40：アモール。Q41：遊び人。Q42：ゾゾゲル＆ドグマ。Q43：ぶちスライム。Q44：ペロ。Q45：3。Q46：網元。Q47：フォズ。Q48：グランエスタードの料理長。Q49：ウッドパルナ。Q50：ゆうわくの剣。……なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

LEVEL2 STORY 攻略

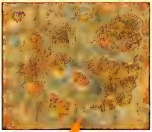
町&ダンジョンのマップを地域ごとに公開!!

壮大な旅の舞台となる世界には、数多くの町や国、ダンジョンなどが存在する。ここではそうしたさまざまな地域の見どころを、ピックアップして紹介。ダンジョンに関しては、宝箱の位置も含めた詳細なマップも公開。これでもう、迷うことはないはずだ。

世界地図

冒険の舞台は見わたす限りの世界!!

世界は4つの大陸といくつかの島で構成されている。今回紹介するのは、そのうちの東にある2つの大陸だ。まずは、その範囲内にある町やダンジョンの位置を紹介していくので、しっかり頭に入れておこう。



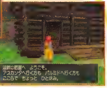


POINT 世界各地にある拠点をうまく活用しよう!!

フィールド上には、町や城から独立した施設がいくつか存在している。これらのほとんどは教会と宿屋を兼ねており、冒険の拠点として役立ってくれるのだ。序盤では、アスカンタへ続く橋のそばにある、川沿いの教会が拠点の役割を果たしてくれる。宿代も町で泊まるよりも安いので、レベル上げをしたいときにはここを活用していこう。



◀川沿いの教会は宿代が10ゴールドと、安い価格で宿泊できる。ルーラで直接来られるのもうれしい。



▶アスカンタからパルミドへ向かう途中にある湖畔の宿屋。パルミドへの道は長いので、ありがたい。

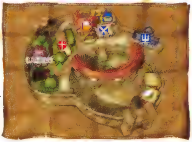


トラペッタ地方

冒険の最初の舞台となる、美しい滝の存在が印象的な地域。出現するモンスターのレベルも低いので、しばらくはこの地でレベルアップを行っておきたい。ただし、夜間や森林地帯では強めのモンスターが出現するので油断は禁物だ。

トラペッタ

冒険の始まりとなる平和な町



主人公たちが最初に訪れる町。小さな町だが、宿屋、教会、酒場など、冒険に必要な施設がそろっている。まずはここを拠点にレベル上げをしよう。なお、町の隅には井戸もあるので、一度はのぞいておきたい。

■武器屋

名前	値段
ひのきのぼう(剣)	10
こんぼう(打撃)	110
大きづち(打撃)	240
どうのつるぎ(剣)	270
ブーメラン(ブーメラン)	420

■防具屋

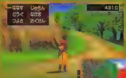
名前	値段
とうぞくのこしみの	35
たびびとの服	70
皮のよろい	180
皮の盾	70
皮のぼうし	65

■道具屋

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
キメラのつばさ	25
布の服	30

トラペッタ地方 ココに注目!! 滝の上にある家にも立ち寄ってみよう!

トラペッタは、町と洞窟があるだけの小さな地方。ほかには何もないように見えるが、じつは滝の洞窟の上には岩山があり、その頂上に家が建っているのだ。ここにも人が住んでいるので、一度訪れてみよう。彼の頼みを聞いてあげると、何かいいことがあるかも。また、リーザス地方への関所は閉じられており、今は通ることができない。



◀滝の上の一軒家へ行くには、この道を登っていけばOK。余裕があれば、頂上まで登ってみよう。



▶緑におおわれた森林地帯には、なぜか1本だけ赤い樹が生えている。目立つので、移動時のいい目印になる。

ストーリー攻略の見方

ストーリー攻略内に登場するマップ、ダンジョンのマークは、武器屋 防具屋 道具屋 [illegible] [illegible] 井戸 酒場 宝箱 Ⓐダンジョン内のマップのつながりを表しています。また、町にある宿屋の宿泊料は、1人ぶんの料金となっています。なお、町ではなくフィールドにある教会の宿屋は、人数に関係なく宿代が一律となっています（ただし、その教会によって値段は違う）。

滝の洞窟

美しい滝が流れる冒険序盤に訪れる洞窟

滝の流れる小さな洞窟。構造は単純なので迷うことはないが、フィールドよりも出現する敵が強いので注意。奥まで進むのは、レベル6～7になってからにしよう。途中には道をふさいでいるおおきづちがいるが、恐れずに話しかけてみよう。



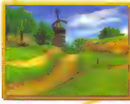
▲B1【宝箱5個】



▲B2【宝箱0個】



▲B3【宝箱0個】



リーザス地方

山岳に囲まれたのどかな地方。リーザス村とポルトリンクの2つの町があり、それぞれが山を迂回（うかい）する長い道でつながっている。また、南の海沿いには美しい海岸線が広がっているので、少し道をはずれてでも訪れておくのもいいかも。

リーザス村

名家アルバート家のある牧歌的な村



リーザス地方の高台に位置する小さな村。仲間の1人、ゼシカの生まれ故郷でもある。しかし、村では重大な事件があったようで、村民たちの表情は暗い。ゼシカにも、簡単には会えないのだ。まずは屋敷を訪れ、いろんな人に話を聞いてみよう。





■武器屋

名前	値段
こんぼう(打撃)	110
大きづち(打撃)	240
どうのつるぎ(剣)	270
ブーメラン(ブーメラン)	420
石のオノ(オノ)	550

■防具屋

名前	値段
皮のこしまき	220
うろこのよろい	350
うろこの盾	180
やくそう	8
せいすい	20
キメラのつばさ	25

リーザス地方ココに注目!!

厳しい山岳となだらかな海岸線が混在する地方

リーザス村からポルトリン[illegible]を[illegible]ける[illegible]て道をはずれてみると、新たな発見があるかも。ただし、道をはずれると敵が出現しやすくなるので注意。なお、ポルトリンクの西にも道があるが[illegible]地[illegible]な[illegible]るに[illegible]かかるようだ。



◀ポルトリン[illegible]も困っているよう



▶[illegible]回っておこう。

リーザス像の塔

多くの仕掛けが施された、神聖なる場所

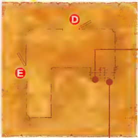
村の人が信仰するリーザスの像がまつられた神聖なる場所。入口は村人しか開けられない仕掛けがあるので、中に入るには村人の協力が必要だ。内部も複雑に入り組んでおり、最上階に行くには、塔の内部と外観を行き来する必要がある。



▲塔の外【宝箱1個】



◀1F【宝箱1個】

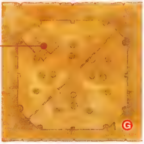


◀2F【宝箱0個】





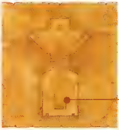
▼3F【宝箱0個】



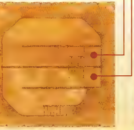
▶4F【宝箱0個】



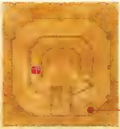
◀5F【宝箱0個】



▶5F【宝箱0個】



◀6F【宝箱1個】



なんてっ探偵DQ



リーザス像の塔は、外観と塔内を行ったり来たりしながら探索していくことになる。外観にある鍵のかかったドアは、内側から鍵を開けることができるので覚えておこう。また、上層では壁のいたるところにスイッチがあり、それを作動させることで壁が床ごと回転する仕掛けが施されている。これを利用しながら、上へ上へと登っていくことになる。回転扉を使ってショートカットできる通路もあるので、うまく活用して探索していこう。

ポルトリンク

リーザス地方の海の玄関口 普段は活気のある町だが!?



リーザス地方の最南端に位置するにぎやかな港町。定期船さえ出ればマイエラ地方へ渡ることができるが、この先は敵がさらに強くなる。まずはあせらず、経験値とお金を稼いで装備品を一新しておくといいだろう。夜に港内の酒場に行くと、踊り子のショーを見ることができるので要チェックだ。また、町には特技を覚えるまでに必要なスキルポイントを教えてくれる人がいる。キャラ育成の参考にしよう。

■武器と防具の店

名前	値段
石のオノ(オノ)	550
鉄のヤリ(ヤリ)	750
鉄のかま(鎌)	910
皮のこしまき	220
うろこのよろい	350
うろこの盾	180

■道具屋

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25



マイエラ地方



古くから続く由緒正しい修道院、マイエラ修道院があることで有名な地域。毎年多くの巡礼者が訪れる。しかし現在、修道院では警備が厳しくなっており、自由に歩き回ることはできない。まずは一度修道院を出て、南にあるドニの村へ向かおう。

船着き場

ポルトリンクと船で結ばれた、北の玄関口

多くの露天商が立ち並ぶ港。多くの人が行き交っているので、しっかり話を聞いてまわろう。港で唯一の建物は、屋上まで上がることができ、そこからはマイエラ地方を一望できる。



▲宝箱が開かなくて困っている人も。彼の願いを聞いてあげると……!?



■武器屋

名前	値段
ブロンズナイフ(短剣)	150
いばらのムチ(ムチ)	350
鉄のヤリ(ヤリ)	750
鉄のかま(鎌)	910

■防具屋

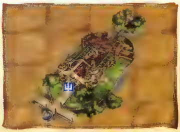
名前	値段
うろこのよろい	350
絹のローブ	420
くさりかたびら	500
うろこの盾	180
とんがりぼうし	70

■道具屋

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25

マイエラ修道院

歴史と威厳を感じさせる由緒正しい修道院



川の中洲に建つ、歴史ある修道院。巨大な礼拝堂を抜けると、聖堂騎士団員に守られた院長の館がある。出入口に神父がいるので記録の保存はできるが、宿屋などの施設は存在しない。

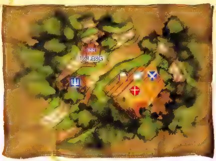


◀内部は意外に広く、人の数も多い。しっかり話を聞いて回ろう。

ドニの町

修道院への巡礼者たちが体を休める小さな村

修道院の南に位置する町。施設は酒場と宿屋と教会があり、酒場の2階には行商人がいて、そこで買い物ができる。小さいわりに人が多いのが特徴で、酒場では昼夜を問わず賭け事が行われている。なお、ここでは、あの人物に出会うことになるのだ。



■武器屋

名前	値段
レイピア(剣)	300
いばらのムチ(ムチ)	350
まどうしの杖(杖)	1300
ロングスピア(ヤリ)	1700
大かなづち(打撃)	1700

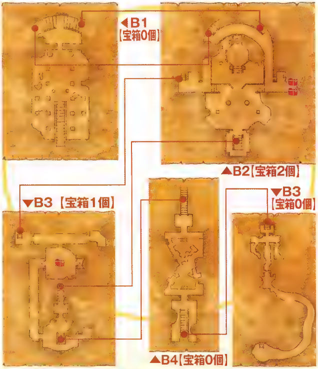
■どうぐや

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
くさりかたびら	500
ターバン	410

旧修道院跡地

過去に修道院のあった場所だが…?

入口は、修道院のそばの川を東に進んだ先にある。敵は手ごわいので、レベル16は欲しい。



マイエラ地方ココに注目!!

歴史ある広い地域には、謎の遺跡の存在も!!

古い歴史を持ったマイエラ地方には、船着き場の近くに古代の遺跡と思われる謎の建物が存在している。一度は訪れて場所だけでも把握しておくといいだろう。何か新しい発見があるかも!? また、ドニの町をひたすら東に進むと、アスカンタ国領となる。そこから先はさらに敵が強くなるので、ある程度レベルを上げるまでは近づかないようにしよう。



◀船着き場近くの、道を少し離れた場所に遺跡がある。

なんてっ探偵DQ

船着き場を過ぎたら、そろそろ錬金釜を試してみよう。とくに、鉄のクギとブロンズナイフを合成することで完成する[illegible]あれば、これまで開かなかった宝箱が開く可能性があるのだ。今までの冒険にも、そうした開かない宝箱はいくつか存在していたはず。忘れないうちに戻っておくことをオススメする。なお、錬金釜で作れるアイテムのレシピ一覧は、P.117で紹介しているので参考にしよう。



アスカンタ国領

アスカンタの国王、パヴァンが統治する地域。のどかな風景が一面に広がる平和な地域だが、どうやら何かあったようで、国全体が暗い雰囲気におちいっている。普段は明るい城下町も、今は静まりかえっており活気がない。

アスカンタ城



沈痛な雰囲気に包まれた美しい城下町

美しい町並みの城下町。しかし、国王のパヴァンは、2年もの間、自室に閉じこもったままだという。まずは大臣に、そのへんの事情について聞いてみよう。

■武器屋

名前	値段
ダガーナイフ(短剣)	350
ショートボウ(弓)	750
まどうしの杖(杖)	1300
やいばのブーメラン(ブーメラン)	1360
はがねのつるぎ(剣)	2000

■防具屋

名前	値段
皮のドレス	380
せいどうのよろい	840
鉄のむねあて	1000
せいどうの盾	370
ターバン	410
スライムピアス	400

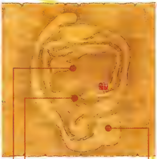
■道具屋

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
レンネットのこな	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつ草	30

願いの丘

小高い山の上で、夜にだけ起こる奇跡とは…!?

満月の夜に頂上で待つと、願いがかなうという伝説のある丘。川沿いの民家の裏から川辺に降り、南へ進めばたどり着ける。



▶全体【宝箱1個】



▲頂上【宝箱0個】



▶井戸【宝箱1個】



▲内部【宝箱1個】

アスカンタ地方ココに注目!! 川沿いの教会を拠点に、レベルアップをしよう!

アスカンタ城を出てすぐのところに、川沿いの教会と呼ばれる小さな建物がある。ここは宿屋を兼ねた教会で、非常に安価(全員で10ゴールド)で泊まることができるのだ。まさに絶好のレベルアップポイントといえるだろう。これまで、戦闘がちょっとつらいと感じているなら、ここで少しレベルアップしていくことをオススメする。



休みながらレベルアップ



そしてこの男は誰!?

男イシュマウリ。彼とはどこで会える?



パルミド地方

大陸の北に広がる辺境の地。アスカンタ国領からかなり離れており、たどり着くまでかなりの距離がある。しかも出現する敵も強くなるので注意。ただ、途中には、湖畔の宿屋と呼ばれる小屋があり、記録や宿泊ができる。

パルミド



犯罪者たちが集まる、ちょっと怪しい町

犯罪者や逃亡者が集まる危険な町。町に入ってすぐ左には、小さなカジノもある。また、この町には名うての情報屋がいるようだが、けっこう留守がちのようだ。

■武器屋

名前	値段
どくがのナイフ(短剣)	950
クロスボウ(弓)	1700
はがねのつるぎ(剣)	2000
鉄のオノ(オノ)	2600
ホーリーランス(ヤリ)	2700

■防具屋

名前	値段
せいどうのよろい	840
レザーマント	1100
おどりこの服	1300
鉄の盾	720
鉄かぶと	1100

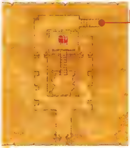
■道具屋

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
アモールの水	120

剣士像の洞窟

多くの剣士像が立ち並ぶ洞窟に眠る財宝とは!?

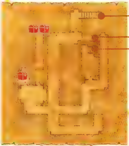
落とし穴など、多彩なトラップが待ち受ける洞窟。迷いやすいので、マップを見ながら丹念に探索していこう。



◀B1【宝箱1個】



▶B3【宝箱1個】



▲B2【宝箱3個】



▶B4【宝箱0個】

パルミド地方ココに注目!! 謎の建物の屋上に立つ、謎の男の正体とは!?

パルミドの近くには怪しい建物があり、屋上には怪しい男が立っている。話しかけても反応がないが、立ち去ろうとすると……!? また、パルミドの南西には女盗賊のアジトがあり、そこにはゲルダという盗賊が住んでいる。彼女はヤンガスと何か関係があるようだが、いきなり行っても門前払いされてしまう。まずはパルミドに行き、情報を集めよう。



◀この男こそ、モリー。彼

なんてっ探偵DQ

剣士像の洞窟にある剣士の像。このうちのいくつかは、Ⓐボタンでつかむことで移動させることができる。こうした動かせる像は、特定の位置に移動することで、何かしらの仕掛けが作動する仕組みになっているのだ。どう動かせばいいのかをよく考えて動かしていこう。失敗してもやり直せるので、恐れずにいろいろ試していくこと。また、周囲にはヒントが書かれた石版もあるので、それらをしっかり読んでおくことも重要だ。

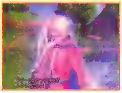
冒険をより快適にするデータが満載!!

ここでは、攻略班の徹底やり込みで判明した各種データを掲載！　各キャラクターが覚える呪文や特技、モンスターのデータはもちろん、新システムである「錬金釜」のレシピもバッチリ網羅しているのだ。これを読めば、冒険がラクになること間違いなし！

SYSTEM&CHARACTER システム&キャラクター

『VIII』独自のシステムと各キャラのスキルを詳細解説!!

キャラの育成に重要な影響をおよぼす「スキルマスター」と、戦闘をより奥深くした「テンション」という2つのシステムを大解剖！　『VIII』をプレイするうえで、絶対に覚えておきたい重要項目なので必読だ！　また、次ページからは各キャラの覚えるスキルや、育成の方向性の考察も掲載。自分だけのキャラを育成するための参考にしよう。



◀スーパーハイテンションの発動条件にも注目！

スキルマスターシステム

『VIII』では、レベルアップ時にSP（スキルポイント）が手に入る。これをキャラの持つスキル（技能のようなもの）に振り分けて成長させれば、さまざまな特技を修得できるのだ。キャラにはそれぞれ5つのスキルがあり、どれを成長させるかはプレイヤーの好みしだいだ。ここではこのスキルマスターシステムの基本を解説する。

POINT1 スキルを上達させて特技をマスター!!

まずは基本として、スキルを成長させて特技を覚えるまでの流れを把握しておこう。各キャラはモンスターを倒して経験値を入手することでレベルアップしていく。その際、各種ステータスが上昇するのと同時に、一定のSPを入手する。これを成長させたいスキルに振り分けることでスキルランクが上がり、多彩な特技を覚えられるというわけだ。どのスキルを上昇させていくか、キャラクターの特性を考えて決めていくのが効果的といえる。

■特技をマスターする手順

1. モンスターを倒してキャラのレベルを上げる
2. 入手したSP(スキルポイント)を各スキルに振り分ける
3. スキルランクが上がればさまざまな特技をマスター!!

POINT2 スキルを上げると攻撃力などのパラメータが上昇する場合も！



◀攻撃力や会心の一撃の確率が上がれば、それだけ戦闘を有利に進めることが可能となるのだ！

剣やヤリなどの武器スキルや、格闘スキルを上昇させると、攻撃力がアップしたり、会心の一撃の確率が上がったりする場合がある。これにより、そのキャラがさらに戦闘で活躍できるようになるのだ。ただし、この効果は特技と同様、そのスキルに対応した武器を装備しているときに発揮される。例えば、剣スキルにより上昇した攻撃力は、剣を装備していなければその効果が発揮されないということを覚えておこう。

POINT3 1つのスキルを上達させる？ バランスよく上達させる？

スキルの成長は、1つのものに特化させて成長させるか、まんべんなく上達させるかという、大きく2つのパターンに分けられる。ここではこれら2つのパターンで、キャラがそれぞれどのように成長するかを検証してみた。

1つのスキルを特化させると…

例えば主人公の剣スキルのみを成長させた場合、剣装備時の攻撃力が格段に上昇する。そのため、強敵にも安定したダメージを与えられるのだ。1つのスキルに特化させたぶん、早い段階で上位の特技をマスターできるのも利点。これらは強力なものが多く、戦闘が一気にラクになるだろう。ただし、スキルはキャラレベルによって成長が制限される。レベルを上げなければ、しばらくはそれ以上スキルを成長させられなくなるので注意。

特徴
- 上位スキルを早い段階で修得可能!
- キャラレベルで成長が制限される場合もある

まんべんなくスキルを成長させると…

スキルをまんべんなく成長させた場合、キャラはどんな状況でも活躍する万能型の戦士になる。『VIII』では、戦闘中に武器を変更することができるので、状況に応じた武器とスキルを使いこなせるのが利点。ただし、そのぶん強力なスキルをマスターするのが遅れるため、ボス戦などでは苦戦する場合も出てくるだろう。後半になり、強敵が出現するようになれば、やはり何か1つ得意な武器を育てたほうがいい場合もある。

特徴
- どんな状況にでも対応可能!
- 後半になるとやや使いづらくなることも

CHECK 序盤でマスターしておきたい便利な特技

[illegible]



[illegible]

テンションシステム

新コマンドの「ためる」でテンションを高めれば、攻撃や呪文の効果を、爆発的に上昇させることが可能だ。この効果は次の行動1回しか持続しないぶん、その見返りは非常に大きい。主にボス戦などでガンガン狙っていくといいだろう。ここでは、このテンションシステムについて、詳しく説明していこう。

ボス戦でとくに効果を発揮する!!

各キャラのテンションは「ためる」コマンドを使うことで上昇していく。戦闘開始時のテンションは0で、ここから1回ためると5、2回目で20、3回目でハイテンション状態になる。テンションが上がるたびに、攻撃や呪文、特技などの効果が上昇していくので、強敵と戦うときなどに積極的に使っていこう。また、冒険を進めていけば、ハイテンションのさらに上、スーパーハイテンション状態になることもあるのだ。

POINT1 スーパーハイテンションになるには？

攻撃や呪文の効果が爆発的に上昇するスーパーハイテンション。この状態になるには、冒険中にある程度「ためる」コマンドを使い続けていくことが重要となるようだ。ただし、ハイテンション状態から「ためる」を選択しても、必ずスーパーハイテンションになるとは限らないので注意しよう。

■スーパーハイテンションになる条件

- 「ためる」コマンドを使い続ける（序盤は発動不可能）
- ハイテンション状態から、さらにためる（発動はランダム？）

POINT2 特技のなかには、テンションが関係しないものもある！



例えば、せいけん突きなどは、テンションを上げて使用しても効果は変化しない。テンションを上げたときは、その効果が期待できるほかの特技を使うといいだろう。

◀テンションが反映される特技を覚えておこう！

なんてっ探偵DQ

戦闘をより奥深くしたテンションシステムは、味方だけでなく、敵も使用してくる。[illegible]攻撃は、まともに受けると守備力が高い主人公やヤンガスでも一気にピンチにおちいってしまうほど。これを回避するために、スーパーハイテンションになった敵は最優先で倒すように心がけよう。倒すのが間に合いそうもない場合は、防御したり、スクルトなどで守備力を上げるといった対処が有効となるので覚えておくといい。

主人公

キャラクターファイル01



初期ステータス
Lv：1　最大HP：22　最大MP：0
ちから：8　すばやさ：6
みのまもり：6　かしこさ：5
装備可能な武器：剣・ヤリ・ブーメラン

主人公の特技



複数の武器を持ち、状況に合わせて武器を変えよう

ボスには剣やヤリで単体攻撃、ザコにはブーメランで全体攻撃と、状況に合わせた戦い方が可能。回復呪文も覚えるので、バランスよく育てていきたい。



◀序盤でルーラを覚えておくと、移動の際に便利。ゆうきスキルはしっかり上げておきたい。

攻守にバランスの取れた能力

主人公は、ホイミなどの回復系や、リレミトなどの移動系、さらにはベギラマなどの攻撃系と、いろんなタイプの呪文をバランスよく覚えていく。まさに万能系キャラといったところ。ただ、攻撃する場合は、ベギラマなどの攻撃呪文を使うより、剣やヤリなどの特技を中心に戦ったほうが効率がいいだろう。MPはそこそこ多いが、攻撃に使うのはもったいない。主に回復呪文に使って、仲間をサポートしていこう。

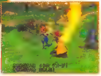
■修得呪文（レベル30まで）

レベル	修得する呪文	MP	効果
3	ホイミ	2	仲間1人のHPを30～回復する
4	キアリー	2	仲間1人の毒を消し去る
6	リレミト	2	洞窟や塔から一瞬で脱出する
11	ギラ	4	敵1グループを小さな炎で攻撃
18	ベホイミ	3	仲間1人のHPを75～回復する
20	ベギラマ	6	敵1グループを激しい炎で焼き払う
27	ベホマ	6	仲間1人のHPを完全に回復する
29	ザオラル	8	仲間1人を生き返らせるが失敗することも

修得スキル　攻撃、回復なんでもござれの多彩なスキル!!



◀普段は、全体攻撃ができるブーメランを装備しておくと便利。単体攻撃の剣やヤリとうまく使い分けよう。



▶剣はMPを消費しない特技が多いので便利。一撃の攻撃力も高いので、ボス戦などでも活躍できる。

主人公が上げることができるスキルは、剣、ヤリ、ブーメラン、格闘、そしてゆうきの5種類。ゆうきのスキルを上げることでルーラやトヘロスなどの呪文を覚えていくので、武器スキルと並行して上げていくと、冒険がラクになるだろう。武器スキルでは、全体攻撃可能なブーメランが扱いやすい。これに加えて、ボス戦用に剣、ヤリ、格闘のどれかを伸ばしていくといいだろう。攻撃に特化するなら、そのすべてを少しずつ上げていくのもアリだ。

■修得スキルリスト

	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	効果
剣	1	4	剣術の基本動作	剣装備時　攻撃力+5	－	剣装備時の攻撃力が5上がる
	2	9	実力派剣士	ドラゴン斬り	0	ドラゴンに大ダメージを与える一撃
	3	15	名うての剣士	かえん斬り	0	炎の力を剣に宿して敵を斬る
	4	22	上級剣士	剣装備時　攻撃力+10		剣装備時の攻撃力が10上がる
ヤリ	1	3	ヤリの基本動作	ヤリ装備時　攻撃力+5	－	ヤリ装備時の攻撃力が5上がる
	2	7	一人前のヤリ使い	しっぷう突き	0	誰よりも早く疾風のごとき一撃を繰り出す
	3	12	熟練ヤリ使い	一閃突き	3	失敗しやすいがうまく当たれば会心の一撃
	4	18	ヤリの達人	ヤリ装備時　攻撃力+10		ヤリ装備時の攻撃力が10上がる
ブーメラン	1	6	ブーメランの基本動作	クロスカッター	2	投げた軌跡は十字に交差し敵を襲う
	2	12	シューター	ブーメラン装備時　攻撃力+5	－	ブーメラン装備時の攻撃力が5上がる
	3	18	パワフルシューター	パワフルスロー	4	全力で投げつけすべての敵に等しくダメージ
	4	25	アイアンシューター	ブーメラン装備時　攻撃力+10		ブーメラン装備時の攻撃力が10上がる
格闘	1	4	格闘の基本動作	素手の時　攻撃力+5	－	素手のときの攻撃力が5上がる
	2	11	期待の格闘家	大ぼうぎょ	0	ダメージを大幅に減らす防御の秘法
	3	17	怪力格闘家	石つぶて	0	石のつぶてを敵1グループにぶつける
	4	24	黒帯格闘家	せいけん突き	2	力を込めて撃ち出す正拳で大ダメージ
ゆうき	1	8	旅立つ勇気	ルーラ	1	一度行った町や城などに一瞬で移動する
	2	16	怖れぬ勇気	キアリク	2	仲間全員の眠りやマヒを治す
	3	28	勇敢な青年	トヘロス	4	聖なるオーラで弱い魔物を寄せつけない
	4	40	くじけぬ勇気	マホトーン	3	敵1グループの呪文を封じる

スキルポイント獲得の傾向

主人公はどちらかといえば[illegible]型。序盤は、ヤンガスに比べると獲得できるSPが少ないが、中盤以降はスクスクと育ってくれる。[illegible]重点的に上げていくといいだろう。

レベルと獲得できるSP

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
獲得SP	－	－	－	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	5	6
レベル	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
獲得SP	6	5	5	5	4	5	6	6	5	5	5	5	6	6	5

主人公育成考察　全体攻撃可能なブーメランが便利!!

●まずはゆうきとブーメラン

序盤は全体攻撃が[illegible]ブーメランと、[illegible]ゆうき[illegible]

●ボス用の武器は何にする？

[illegible]



●剣中心の場合

[illegible]

●ヤリ中心の場合

[illegible]

今後の展望　剣か、ヤリか……。それが問題だ

担当ライター本郷直樹の俺の主人公　やはり主人公は剣!!　剣一筋に生きてみたけれど!?



やはり主人公というからには、剣1本でなりあがってナンボだろう。ということで、最初から剣スキルを集中して上げてみた。剣の特技は強力なものの、単体攻撃なのが難点。しかも、序盤では攻撃力においてもブーメランのほうが強い場合もあり、ザコ戦ではブーメランを使ったほうが素早く勝てることが判明。結局、普段はブーメランを装備しているが、覚えているスキルは剣のみというキャラになってしまった。しかしボス戦では武器を持ち替えればいいだけなので、とくに問題はなさそう。ただ、剣とブーメランの両方を買い替えていくことになるので、お金が……。

なんてっ探偵DQ

上げていくスキルは最終的には個人の好みになるが、やはり主人公の場合、その[illegible]最強武器は剣だったからだ。しかし格闘やヤリも、極めれば強力な特技を繰り出せるようになる。このスキルが正解だとか、あのスキルを上げたのは失敗だとか、あれこれ考える必要はない。自分で決めた道を突き進むのが、唯一の正解なのだ。



ヤンガスの特技



ズバ抜けたHPと攻撃力で攻守ともに頼れる！

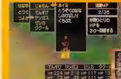
攻撃力が高く、強力な武器を装備できるヤンガスは、パーティで一番頼れるアタッカー。HPも多いので、前列に配置すれば盾役としても大活躍だ！



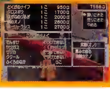
◀見た目は小柄なヤンガス。戦闘では、自分の体ほどもある鎌やオノを振り回して豪快に戦う。

覚える呪文はなし!?

ヤンガスはほかのキャラと違って、レベルが上がっても固有の呪文を一切覚えない。だが、レベルが上がればHPや攻撃力などの戦闘能力が一番高くなるので、戦闘ではほかのキャラにもまったくヒケを取らない活躍が期待できる。

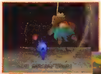


◀レベルの上昇にともなう固有の呪文は覚えられないが、スキルランクを上げればさまざまな呪文を修得できる。



▶特技を修得するまでは直接攻撃のみで戦うことになる。そのため、武器はケチらず、一番いい物を購入してあげよう。

修得スキル 攻撃系だけでなくサポート系特技も充実



◀守備力の高い敵にかぶとわりを使えば、相手の守備力を下げて、より大きなダメージが与えられる。



▶おたけびを使えば、MPを消費しないで敵1グループを行動不能にできる。おトクな特技だ。

ヤンガスが序盤に修得できる特技は、戦闘中に使用できるものが多い。そのなかには、オノスキルのかぶとわりや打撃スキルのハートブレイクのように、ダメージ＋追加効果を与えられるものがある。また、鎌スキルのぬすっと刈りを使えばアイテムが盗めることもあるので、お金稼ぎをするときなどに役立つハズだ。一方、にんじょうを上げると、ホイミなどの回復呪文や、敵をおびき寄せるくちぶえなど、サポート系の特技も多数修得できる。

スキルポイント獲得の傾向

レベルと獲得できるSP	レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	獲得SP	–	–	–	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9	8
	レベル	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	獲得SP	6	4	3	3	3	3	2	2	3	4	5	5	6	6	7

■修得スキルリスト

	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	効果
オノ	1	6	オノの基本動作	かぶとわり	0	攻撃しつつ守備力も下げる脳天への一撃
オノ	2	12	マキ割り名人	オノ装備時 攻撃力+5	–	オノ装備時の攻撃力が5上がる
オノ	3	19	スーパーきこり	まじん斬り	3	失敗しやすいがうまく当たれば会心の一撃
オノ	4	26	アックスファイター	オノ装備時 会心の一撃が出やすい	–	オノ装備時、会心の一撃が出やすくなる
	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	説明
打撃	1	9	打撃の基本動作	打撃系武器装備時 攻撃力+5	–	打撃系武器装備時の攻撃力が5上がる
打撃	2	19	パワフルファイター	ハートブレイク	2	たまに敵を行動不能にする初歩の打撃技
打撃	3	25	テクニカルファイター	ゴールドハンマー	2	たたくたびにお金がもらえるお得な技
打撃	4	32	実力派ハンマー使い	ドラムクラッシュ	3	物質系の魔物によく効く強烈な打撃
	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	説明
鎌	1	12	鎌の基本動作	鎌装備時 攻撃力+5	–	鎌装備時の攻撃力が5上がる
鎌	2	22	鎌使いの有望株	ぬすっと刈り	0	斬りつけた敵の持ち物をたまに奪う
鎌	3	32	名うての鎌使い	かまいたち	0	かまいたちを巻き起こし敵を切り裂く
鎌	4	42	アイドル鎌使い	鎌装備時 攻撃力+10	–	鎌装備時の攻撃力が10上がる
	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	説明
格闘	1	3	格闘の基本動作	素手の時 攻撃力+5	–	素手のときの攻撃力が5上がる
格闘	2	7	チカラじまん	素手の時 すばやさ+10	–	素手のときのすばやさが10上がる
格闘	3	12	村のチャンピオン	せいけん突き	2	力を込めて撃ち出す正拳で大ダメージ
格闘	4	18	町のチャンピオン	素手の時 会心の一撃が出やすい		素手のとき、会心の一撃が出やすくなる
	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	説明
にんじょう	1	3	おひとよし	くちぶえ	0	口笛を吹き魔物を呼び寄せる
にんじょう	2	10	やさしい人	ホイミ	2	仲間1人のHPを30～回復する
にんじょう	3	18	世話好きオヤジ	とうぞくのはな	0	近くにある宝物の残り数をかぎわける
にんじょう	4	22	涙もろい男	おたけび	0	敵1グループを大声でおどかし行動不能にする

ヤンガス育成考察 にんじょうを上げて仲間をサポート！

●回復だってお手のもの！



●鎌中心の場合



●オノ中心の場合

●もちろん攻撃でも大活躍!?

今後の展望 パーティのサポート役に！



担当ライター茶の 俺のヤンガス 素手こそ戦いの華！

剣？ オノ～!? 男だったらそんなものに頼らず素手で勝負！ なんてことを常日頃考えている私は、もちろん4人全員格闘を上げています。武器を装備していないので、ほかのスキルに比べると与えるダメージは少ないですが、その代わりにすばやさが上がるので、攻撃される前に敵を撃破！ 武器を買わずにすむからお金だってたまり放題。そのぶんカジノで豪遊できるってもんです。それにスキルランクを4まで上げれば、会心の一撃が出やすくなるので、はぐれメタルが倒しやすくなるんですよ。まぁ、やつらはオレの強さにびびってすぐに逃げだすけどな！

なんてっ探偵DQ その場でモンスターを呼び寄せることができるくちぶえは、経験値を稼ぎたいときなどに重宝する特技だが、1つだけ落とし穴がある。それは[illegible]を歩かなくてすむということだ。例えば、錬金釜でアイテムを合成しているときは、フィールドを歩いていないとアイテムが完成しない。そのため、くちぶえで戦闘を行っていてはフィールドを歩いたことにならず、いつまでたってもアイテムが完成しないのだ。特技は状況に応じて使い分けるようにしよう。

キャラクターファイル03

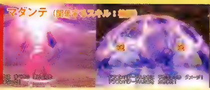
ゼシカ JESSICA



初期ステータス
Lv:9　最大HP:41　最大MP:22
ちから:11　すばやさ:26
みのまもり:9　かしこさ:25
装備可能な武器:短剣・ムチ・杖

ゼシカの特技

マダンテ（関係するスキル：[illegible]）



ハッスルダンス（関係するスキル：？？？）



物理的な攻撃力の低さは強力な呪文でカバー！

かしこさとすばやさの成長率が高いゼシカは、呪文のエキスパート。身の守りと最大HPが少ないので、優秀な防具を装備させるように心がけよう。



華麗なる攻撃呪文の使い手!!

◀敵全体へ攻撃できるイオ系の呪文が便利。ボス戦ではメラミが高い効果を発揮する。

レベルアップの特徴　使いやすい呪文がたくさん！

強力な攻撃呪文を覚えるゼシカ。MPが不足しがちになるので、さくせんは「じゅもんつかうな」をメインで使用。レベル上げやボス戦のときだけ、「ガンガンいこうぜ」に変更しよう。

■修得呪文リスト（レベル30まで）

レベル	修得する呪文	MP	効果
9	メラ	2	小さな火の玉で敵1体を攻撃
9	ルカニ	3	敵1体の守備力を下げる
10	ヒャド	3	氷の刃で敵1体を攻撃
11	ギラ	4	敵1グループを小さな炎で攻撃
11	リレミト	2	洞窟や塔から一瞬で脱出する
12	ラリホー	3	敵1グループを眠りに誘う
14	イオ	5	小さな爆発で敵全体を攻撃
16	ヒャダルコ	5	氷の刃で敵1グループを切り裂く
19	バイキルト	6	仲間1人の攻撃力を上げる
20	ベギラマ	6	敵1グループを激しい炎で焼き払う
21	メラミ	4	大きな火の玉で敵1体を攻撃
23	イオラ	8	大爆発で敵全体を攻撃
25	フバーハ	3	炎や吹雪から仲間全体を守るバリア

修得スキル　個性的な特技を多数覚えていく



◀杖スキルを成長させれば最大MPが増えるので、強力な呪文を多用していけるようになるのだ。



▶ポイズンダガーで敵を猛毒状態にすれば、ターンごとに相手のHPを減らせる。長期戦で使おう！

ゼシカに攻撃呪文を多用させたい場合は、最大MPを上昇させられる杖スキルを成長させていこう。そうすれば、攻撃呪文以外にもピオリムやルカナンなどの便利な補助呪文を覚えるので、縁の下の力持ちとしても活躍してくれるのだ。逆に、直接攻撃主体で戦いたい場合は、短剣スキルがオススメ。ランク4で覚えるアサシンアタックは、急所を突けば敵を一撃で倒せる必殺攻撃となっており、力の低いゼシカでも扱いやすいのだ。

■修得スキルリスト

スキル	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	効果
短剣	1	4	短剣の基本動作	短剣装備時 攻撃力+5	—	短剣装備時の攻撃力が5上がる
短剣	2	9	ナイフ使いの名手	ポイズンダガー	3	敵1体を猛毒で冒すひと突き
短剣	3	15	ナイフ使いの達人	短剣装備時 攻撃力+10	—	短剣装備時の攻撃力が10上がる
短剣	4	22	キラージャグラー	アサシンアタック	8	暗殺者のように急所を狙う死の一撃
ムチ	1	5	ムチの基本動作	ムチ装備時 攻撃力+5	—	ムチ装備時の攻撃力が5上がる
ムチ	2	10	アイドルムチ使い	しびれ打ち	4	敵をマヒさせるムチの一撃
ムチ	3	16	腕ききムチ使い	ムチ装備時 攻撃力+10	—	ムチ装備時の攻撃力が10上がる
ムチ	4	23	ムチのテクニシャン	双竜打ち	3	敵1グループをランダムで襲う2回攻撃
杖	1	3	杖の扱い方の基本	ピオリム	3	仲間全員のすばやさを上げる
杖	2	7	魔法の杖使い	ルカナン	4	敵1グループの守備力を下げる
杖	3	13	魔法研究家	最大MP+20	—	杖装備時の最大MPが20上がる
杖	4	21	妖術師	マホカンタ	4	呪文をはね返す魔法のバリア
格闘	1	5	格闘の基本動作	素手の時 攻撃力+5	—	素手のときの攻撃力が5上がる
格闘	2	13	ファイターガール	素手の時 攻撃力+10	—	素手のときのすばやさが10上がる
格闘	3	19	コロシアムデビュー	石つぶて	0	石つぶてを敵1グループにぶつける
格闘	4	28	セミファイナリスト	かいしん率上昇	—	素手のとき、会心の一撃が出やすくなる
おいろけ	1	8	色気に気づきはじめる	投げキッス	0	敵1体をたまに行動不能にする投げキッス
おいろけ	2	18	色気が漂いはじめる	みとれる率上昇	—	魔物がみとれる確率が上がる
おいろけ	3	26	見返り美人	メダパニ	5	敵1グループを混乱させる
おいろけ	4	38	ファニーガール	ぱふぱふ	0	敵1体をうっとりさせて行動不能にする

スキルポイント獲得の傾向

レベル9でパーティに加わるゼシカは、レベル17くらいまで毎回5以上のSPを入手していく。ここからレベル24くらいまでは、しばらく獲得SPが少なくなるので、序盤で成長させたいスキルへ徹底的にSPを振り分けておくといいだろう。

レベルと獲得できるSP

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
獲得SP	—	—	—	—	—	—	—	—	—	9	9	8	7	6	6
レベル	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
獲得SP	5	5	4	4	4	3	4	5	5	6	7	8	8	7	7

ゼシカ育成考察　打撃を主体にするため、ムチや格闘を上げてみると…

●攻撃力こそ上がるが…

[illegible]

●格闘を上げてみると——

[illegible]

●ムチ中心の場合



●格闘中心の場合



今後の展望　杖スキルと両立させればより強力に

担当ライターただ坊の 俺のゼシカ　過剰なまでにおいろけを成長!!

プレイ前から、ゼシカはおいろけしか上げないと決めていました。ぶっちゃけボクのデータでは、これだけすでにスキルランクがMAX状態！　おかげで、モンスターをあふれんばかりの色気で骨抜きにしまくってますよ、ボクのゼシカは。一番セクシ……じゃなかった、効果的な特技は、意外にもぱふぱふ。これを使えばモンスター（♂）を気持ちよくさせて、1ターン動きを止めることができるわけです。それもかなりの高確率でね!!　ああ、どんな特技だというんだぱふぱふ。ボクも食らってみたいよぱふぱふ。みんなもガンガンぱふぱふしようぜ！

なんてっ探偵DQ　ゼシカのすばやさの成長率は、仲間たちの中で一番高い。そこで、ボスクラスの強敵と戦う場合には、ぜひ上やくそうや特やくそうを持たせておくのがオススメだ。これなら、万一仲間がピンチにおちいってしまった場合でも、次ターンが始まった瞬間に回復することができるからだ。ゼシカは回復呪文より、攻撃呪文を得意としているので、錬金釜でこれらの回復アイテムを多めに錬金しておくようにしよう！

キャラクターファイル04 ククール KUKULE



初期ステータス
Lv:12　最大HP:72　最大MP:38
ちから:37　すばやさ:34
みのまもり:20　かしこさ:39
装備可能な武器:剣・弓・杖

ククールの特技



回復呪文も使いこなす万能戦士だ!

ククールは主人公と同様に、剣を使った直接攻撃や、ホイミなどの回復呪文を使いこなす。使える回復呪文は主人公よりも優れているのだ。



◀スマートな戦い方が得意なククールは、攻撃から回復までをそつなくこなす、パーティの要だ。

レベルアップの傾向 回復系のエキスパート

攻撃呪文ではバギ系やザキ系を覚えるが、主人公よりも早くベホマを覚えるといった、回復面での貢献度が大きい。MPはゼシカに次いで多いので呪文に頼った戦い方をするのもOKだ。

■修得呪文リスト（レベル30まで）

レベル	修得する呪文	MP	効果
12	ホイミ	2	仲間1人のHPを30～回復する
12	バギ	2	敵1グループを真空の刃で攻撃する
12	スカラ	2	仲間1人の守備力を上げる
12	ルーラ	1	一度行った町や城などに一瞬で移動する
13	キアリク	2	仲間全員の眠りやマヒを治す
14	スクルト	3	仲間全員の守備力を上げる
15	ベホイミ	3	仲間1人のHPを75～回復する
17	ザキ	4	敵1体の息の根を止める
18	バギマ	4	敵1グループを真空の刃で攻撃する
19	ザオラル	8	仲間1人を生き返らせるが、失敗することも
22	ザラキ	7	敵1グループの息の根を止める
24	ベホマ	6	仲間1人のHPを完全に回復する
30	ベホマラー	10	仲間全員のHPを100～回復する

修得スキル 攻撃補助系の特技を数多く修得していく



◀複数を攻撃する特技は序盤のうちはないといっていい。敵を一気に攻撃したいときは呪文を使おう。



▶皮肉な笑いや妖精の矢など、独特の効果を有する特技を覚える。状況に応じて使い分けていこう。

ククールが修得するのは、マヌーサやメダパニなど、戦いをサポートする呪文が多い。特技に関してもMPを回復する妖精の矢や、敵のテンションを下げる皮肉な笑いなど、独特の効果を持ったものが多数あるのが特徴だ。一方、メタル系の敵にも確実にダメージを与えられるメタル斬りや、一撃で敵を仕留めることがあるニードルショットなど、攻撃面でも活躍できる特技も有する。また、格闘スキルを上げれば攻撃力やすばやさが上がるのが心強い。

■修得スキルリスト

	ランク	SP	称号	修得スキル	MP	効果
剣	1	4	剣術の基本動作	剣装備時 攻撃力+5	–	剣装備時の攻撃力が5上がる
剣	2	9	うわさの騎士	かえん斬り	0	炎の力を剣に宿して敵を斬る
剣	3	15	そよ風の騎士	剣装備時 攻撃力+10	–	剣装備時の攻撃力が10上がる
剣	4	22	白百合の騎士	メタル斬り	0	メタルボディにダメージを与える一撃
弓	1	6	弓の基本動作	ラリホーアロー	2	敵1体を眠らせてしまう魔法の矢
弓	2	18	アーチャー	妖精の矢	0	自分の魔力を回復させる弓矢の秘術
弓	3	25	アロースナイパー	ニードルショット	1	急所に当たれば敵1体を瞬時にしとめる
弓	4	32	アローソルジャー	弓装備時 攻撃力+10	–	弓装備時の攻撃力が10上がる
杖	1	3	杖の扱い方の基本	マヌーサ	5	敵1グループを幻で包み込む
杖	2	6	ウォーロック	マホトーン	3	敵1グループの呪文を封じる
杖	3	9	ハイウォーロック	マホカンタ	4	呪文をはね返す魔法のバリア
杖	4	12	ビショップ	マホトラ	0	敵1体からMPを吸い取る
格闘	1	7	格闘の基本動作	素手の時 攻撃力+7	–	素手のときの攻撃力が7上がる
格闘	2	14	モンク	素手の時 すばやさ+10	–	素でのときのすばやさが10上がる
格闘	3	21	ウォリアーモンク	素手の時 攻撃をかわしやすい	–	素手のとき、攻撃をかわしやすくなる
格闘	4	28	マスターモンク	素手の時 攻撃力+15	–	素手のときの攻撃力が15上がる
カリスマ	1	3	色おとこ	キアリー	5	仲間1人の毒を消し去る
カリスマ	2	7	高嶺の花	メダパニ	5	敵1グループを混乱させる
カリスマ	3	13	イケメン騎士	皮肉な笑い	3	敵1体のテンションを1段階下げる
カリスマ	4	19	モテモテ騎士	天使の眼差し	4	敵1体をたまにマヒさせる視線の攻撃

スキルポイント獲得の傾向

ククールは、レベル30まではそれほど多くのSPを獲得できない。そのため、最初のうちは上げる項目を絞ったほうが、効率よくスキルを修得していける。ただ、ある程度レベルを上げればポイントは増えるので、以降はバランスよく上げるのも○。

レベルと獲得できるSP

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
獲得SP	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	3	4

レベル	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
獲得SP	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	6	6

ククール育成考察 前衛で活躍するか支援に徹するか

●攻撃は剣や弓で

[illegible]

●呪文がメインなら杖で

[illegible]



[illegible]



[illegible]

今後の展望 武器による役割をはっきりと

担当ライターとろにんぎょうの 俺のククール 弓とカリスマで後方支援役に



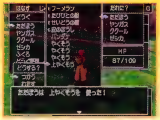
自分が育てたククールは、弓をメインに、カリスマをサブとしてスキル上げ。ラリホーアローや妖精の矢で攻撃しつつマメにホイミで回復、と後方支援役に徹しさせました。弓のスキルを育てたのは、当初こそ後方支援役らしい見た目を、との理由でしたが、前衛並みの攻撃力を発揮しているのがうれしい誤算。ニードルショットやラリホーアローなど、一風変わった効果を持った特技が個人的に気に入り、なかなかの男前ぶりを見せていると自負しています。あとはカリスマ。キザっぽい笑いを浮かべるのがククールらしく、これも彼のキャラをよく反映していて好きです。

なんてっ探偵DQ ククールは、順当に育てあげればゼシカと同じくらいの早さで行動できるはず。ゼシカは攻撃呪文、ククールは回復呪文の使い手として重要なので、2人ともしっかりと育てていこう。なお、ククールは最初からルーラを使うことができる。ルーラは主人公も育て方しだいで修得可能だが、最初から覚えているククールの存在はやはりありがたいところ。主人公がルーラを覚えていないなら、ククール参入後に、今まで探索不足だったところも積極的に回ってみよう。

ITEM アイテム

冒険を助けるアイテムデータ集

ダンジョンの最深部に登場する強力なボスとの戦いや、広大なフィールドを冒険するためには、さまざまなアイテムの助けが欠かせない。そこでここでは、シリーズ初登場となる錬金釜のシステムを詳しく紹介するとともに、攻略班が見つけた40のレシピを厳選して公開する。また、今回の攻略範囲で手に入るすべての武器・防具・アイテムの売買値や効果なども完全網羅している。これらを参考にすれば、スムーズに冒険できることは間違いなし！



▲消耗品の道具などは、その効果を必ず熟知しよう。

錬金釜

アイテムを組み合わせてレアアイテムを作り出そう！

シリーズ初登場となる錬金釜は、複数のアイテムを組み合わせて新たなアイテムが作り出せる画期的なシステムだ。ここでは、錬金釜の使い方を紹介。錬金釜でしか作れないアイテムもあるので、システムを理解して冒険の役に立つアイテムを合成しよう。

合成の手順

錬金釜は最初から使用できるのではなく、物語をある程度進めると使えるようになる。だが、実際にアイテムを作り出すためには、材料を集め、錬金釜にアイテムを入れ、しばらく歩き回る……といった段階を踏む必要があるのだ。ここでは、錬金釜の使い方を4つの手順に分けて詳しく紹介していく。これさえ読めば、キミも立派な錬金マスターになれるかも!?

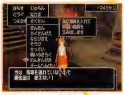

▲新たに作ったアイテムは「収集アイテムリスト」にも載る。

STEP1 まずは素材集め


▲レシピによっては、必要な素材が完全に判明していないものもある。

錬金釜で作れるアイテムのレシピは、本棚を調べたり、町の人々から教えてもらえる。また、レシピがわからなくても材料さえ合っていれば合成可能。必要となる素材は、装備品や道具など『VIII』に登場するさまざまなアイテムが該当し、なかには敵を倒さないと入手できないモノもある。そのため、一見役に立たなそうなアイテムや装備品でも、売らずに材料として残しておこう。

STEP2 錬金釜にアイテムを入れる



▲ダンジョンでは錬金釜が使えないので町やフィールドで合成しよう。

アイテムのレシピが判明、または素材の心当たりが付いたら、「さくせん」から「れんきんがま」を選び、アイテムを入れてみよう。もしレシピが間違っていたとしても、アイテムはなくならないので適当に試してみてもOK。素材は各キャラが持つアイテムだけでなく、ふくろにあるアイテムも使える。また、入れる順番に関係なくアイテムは作り出せる。

STEP3 時間を経過させる

錬金釜に素材を入れてもすぐにアイテムができるわけではなく、しばらく歩き回る必要がある。アイテムができるまでの時間を検証してみたところ、町やフィールドを歩いている時間に関係することが判明。ただ、その場で止まっていたり、戦闘している時間はカウントされない。また、作るアイテムによって合成にかかる時間が異なるようで、道具は短時間で作れたが、装備品は完成までの時間が長かった。また途中で合成をやめた場合、素材として使ったアイテムはなくならずに戻ってくる。完成するまでに長い時間がかかることを考えると、常に合成している状態にしておきたい。

STEP4 チ〜ンと鳴ったらできあがり

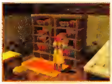


▲チ〜ンと音が鳴るのは一度だけなので、聞き逃さないようにしよう。

錬金釜にアイテムを入れて歩いていると、「チ〜ン」と電子レンジが止まったときのような音が鳴る。この音はアイテムが完成した合図なので、すぐに錬金釜を確認しよう。完成したアイテムは、「取り出す」を選べば自動的に先頭キャラに渡される。作り終えたあとは、すぐそのまま別のアイテムの合成に取りかかれる。

錬金釜レシピ

今回の攻略範囲内で入手できる素材をもとにして、作り出せるアイテムのレシピを40個公開する。完成したアイテムによっては素材に使ったものより価値（売り値など）が上がるものもあるので、この表を参考にしてムダのない合成を行おう。


▲意外な場所に錬金釜アイテムのレシピが隠されていることも！

錬金釜レシピ表

できるアイテム	素材A	素材B
上やくそう	やくそう	やくそう
特やくそう	上やくそう	上やくそう
いやし草	上やくそう	やくそう
アモールの水	せいすい	上やくそう
上どくけし草	やくそう	どくけし草
特どくけし草	上どくけし草	上どくけし草
きつけ草	上やくそう	まんげつ草
万能ぐすり	特やくそう	特やくそう
キメラのつばさ	こうもりの羽	こうもりの羽
まほうのせいすい	ふしぎなきのみ	せいすい
とうぞくのカギ	鉄のクギ	ブロンズナイフ
ふつうのチーズ	おいしいミルク	レンネットのこな
辛口チーズ	ふつうのチーズ	あかいカビ
冷たいチーズ	ふつうのチーズ	みず草のカビ
こおりのチーズ	冷たいチーズ	みず草のカビ
いやしのチーズ	ふつうのチーズ	アモールの水
フバフバチーズ	まほうのせいすい	ふつうのチーズ
どうのつるぎ	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ
石のオノ	ひのきのぼう	石のぼうし
鉄のオノ	鉄のかま	鉄のかま

錬金釜レシピ表

できるアイテム	素材A	素材B
鉄のヤリ	ひのきのぼう	ダガーナイフ
ホーリーランス	ロングスピア	金のロザリオ
ハイブーメラン	ブーメラン	鉄のクギ
ヘビ皮のムチ	皮のムチ	うろこのたて
たびびとの服	布の服	布の服
皮のよろい	まじゅうの皮	たびびとの服
皮のこしまき	まじゅうの皮	ステテコパンツ
皮のこしまき	皮のムチ	バンダナ
皮のドレス	まじゅうの皮	おどりこの服
ステテコパンツ	とうぞくのこしみの	バンダナ
毛皮のポンチョ	まじゅうの皮	まじゅうの皮
騎士団の服	たびびとの服	騎士団の盾
せいどうのよろい	くさりかたびら	せいどうの盾
とんがりぼうし	鉄のクギ	皮のぼうし
ターバン	バンダナ	バンダナ
はねぼうし	キメラのつばさ	皮のぼうし
うさみみバンド	ヘアバンド	うさぎのしっぽ
石のぼうし	石のオノ	とんがりぼうし
皮の盾	まじゅうの皮	おなべのふた
せいどうの盾	ブロンズナイフ	皮の盾

オススメの錬金アイテムをピックアップ

錬金アイテムの数は膨大で、何を作ればいいのか迷う人も多いはず。ここでは、攻略班オススメの錬金アイテムを2つ紹介するので、ぜひ参考にしてほしい。

ハイブーメラン（ブーメラン＋鉄のクギ）…これさえあれば序盤は安心

ここがオススメ！

今回の攻略範囲内で入手できるブーメランのなかでは、一番高い攻撃力を持つ。もちろん敵全体を攻撃可能で、必要となる素材も集めやすい。たとえブーメランスキルを上げていなくても、主人公に装備させたい一品だ。

万能ぐすり（特やくそう＋特やくそう）…売ってヨシ、使ってヨシ！

ここがオススメ！

仲間１人のHPを完全回復させ、さらに毒・マヒも治せるのでボス戦前には常備しておきたいアイテム。また、550Gという高値で売れるので、序盤のお金稼ぎにも使える。ただ１つの難点は、完成させるまでに時間がかかるということだ。

錬金釜でお金稼ぎ！

錬金釜を使ったお金稼ぎの方法を紹介。例えば、やくそう2つで作れる上やくそうは88Gで売れる。もとの素材となるやくそうは、2つ合わせて16Gなので、差し引き72Gのもうけとなるわけだ。ただし、同じアイテムを売りすぎると売り値が下がってしまうので注意しよう。



▲回復系のアイテムを作りだしておけば回復やお金稼ぎに役立つ。

なんてっ探偵DQ 上記で掲載した以外の錬金オススメアイテムを紹介。とうぞくのカギ（鉄のクギ＋ブロンズナイフ）：一部のカギのかかった宝箱を開けられるようになる。いやしのチーズ（ふつうのチーズ＋アモールの水）：味方全員のHPを回復できるので、ベホマラーを覚えるまでは重宝する。毛皮のポンチョ（まじゅうの皮＋まじゅうの皮）：ヤンガスのみ装備可能で、守備力が高く炎や吹雪によるダメージも軽減できる。

装備品DATA 性能だけではなく見た目にもこだわれ！

ここでは、武器・防具・装飾品などの能力値や、装備可能な人物を紹介するので、新たな武器を購入するときなどの参考にしてほしい。また『VIII』では、装備している武器などが見た目に反映されるので、性能を優先させるだけではなく、コーディネイトも楽しんでみよう。

武器

武器のなかには敵1グループを攻撃できるムチや、敵全体を攻撃可能なブーメランなどがある。これらはザコ敵には便利だが攻撃力が少し低いので、強敵用に攻撃力の高い武器を用意しておくなど、状況に応じて使い分けよう。また、修得した特技は、そのスキルの武器を装備していないと発動しないので、上げているスキルの武器も常備しておくこと。ちなみにまどうしの杖は、戦闘中に使うとMPを消費しないでメラの呪文が発動できるので、MPを節約できる。


▲戦闘中、ターンを消費することなく武器を変更できる。

種類	アイテム名	攻撃力	買い値	売り値	装備できるキャラ 主人公	ヤンガス	ゼシカ	ククール	説明／効果
剣	ひのきのぼう	4	10	5	○	—	—	—	ひのきをけずって作ったただの木のぼう
	兵士の剣	8	—	75	○	—	—	—	城の下級兵士に配られる安物の剣
	どうのつるぎ	13	270	135	○	—	—	—	銅で作られたごくありふれた剣
	レイピア	17	300	150	—	—	—	○	洗練されたデザインの細身の剣
	はがねのつるぎ	35	2000	1000	○	—	—	—	はがねをきたえて作られた本格的な剣
ヤリ	鉄のヤリ	24	750	375	○	—	—	—	広く一般に普及している鉄製のヤリ
	ロングスピア	30	1700	850	○	—	—	—	長くて重い大型のヤリ
	ホーリーランス	39	2700	1350	○	—	—	—	神の祝福を受けた聖なるヤリ
ブーメラン	ブーメラン	19	420	210	○	—	—	—	敵全体を攻撃できる武器
	やいばのブーメラン	27	1360	680	○	—	—	—	刃のついた金属製のブーメラン
	ハイブーメラン	32	—	840	○	—	—	—	ちょっとだけ強化されたブーメラン
オノ	石のオノ	20	550	275	—	○	—	—	店で売ってるのがふしぎなくらい原始的なオノ
	鉄のオノ	38	2600	1300	—	○	—	—	厚みのある鉄製のオノ
打撃	こんぼう	7	110	55	—	○	—	—	硬いカシの木で作ったこんぼう
	大きづち	13	240	120	—	○	—	—	同名の魔物もいる木製の大きなハンマー
	大かなづち	33	1700	1000	—	○	—	—	鉄でできた大きなハンマー
鎌	鉄のかま	28	910	460	—	○	—	—	草かりにも便利な鉄製の大きなかま
短剣	ブロンズナイフ	9	150	75	—	—	○	—	青銅で作られた小型のナイフ
	ダガーナイフ	18	350	175	—	—	○	—	戦闘用に作られた大振りのナイフ
	どくがのナイフ	29	950	475	—	—	○	—	斬りつけた敵をたまにマヒさせるナイフ
ムチ	皮のムチ	6	—	85	—	—	○	—	敵1グループを攻撃できる皮製のムチ
	いばらのムチ	14	350	175	—	—	○	—	敵1グループを攻撃できるいばら製のムチ
	ヘビ皮のムチ	23	—	1250	—	—	○	—	敵1グループを攻撃できるうろこのムチ
杖	まどうしの杖	15	1300	650	—	—	○	○	戦闘中に使うと小さな火の玉が敵に飛んでいく
	ルーンスタッフ	30	—	—	—	—	○	○	戦闘中に使うと仲間全員の守備力を上げる。カジノの景品
弓	ショートボウ	23	750	375	—	—	—	○	軽くて使いやすい初心者用の弓
	クロスボウ	30	1700	850	—	—	—	○	あつかいやすく攻撃力もある人気の弓

よろい

敵のダメージを軽減させる防具。そのなかでもよろいは一番守備力が高いので、ほかの防具より優先して新しいものを購入しよう。またゼシカのみ、装備しているよろいによって見た目が変わることがあるので、いろいろ装備を変えてみては？



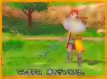
種類	アイテム名	守備力	買い値	売り値	装備できるキャラ 主人公	ヤンガス	ゼシカ	ククール	説明／効果
よろい	ゼシカの普段着	3	—	60	—	—	○	—	リーザス村で暮らしていた頃のゼシカの普段着
	布の服	4	30	15	○	○	○	○	布で作られた一般的な普段着
	とうぞくのこしみの	5	35	18	—	○	—	—	ヤンガスも愛用している粗末なこしみの
	たびびとの服	7	70	35	○	○	○	○	旅人に愛用される丈夫な麻の服
	ステテコパンツ	8	—	50	—	○	—	—	男の哀愁をただよわせる男性用の下着
	絹のローブ	10	420	210	—	—	○	○	絹糸で織られた上品なローブ
	皮のよろい	11	180	90	○	—	—	○	皮で作られた軽装のよろい
	皮のこしまき	12	220	110	—	○	—	—	けものの皮で作られた丈夫なこしまき
	騎士団の服	13	—	275	—	—	—	○	教会を守る聖堂騎士団の制服
	皮のドレス	15	380	190	—	—	○	—	なめした皮で作られた女性用の防具
	うろこのよろい	17	350	175	○	—	—	○	硬いうろこをはり合わせて作ったよろい
	くさりかたびら	20	500	250	—	○	—	—	クサリで編んだ軽くて動きやすいよろい
	レザーマント	22	1100	550	—	—	—	○	けものの皮で作られた丈夫なマント
	おどりこの服	23	1300	650	—	—	○	—	おどりこが着るセクシーな衣装
	せいどうのよろい	24	840	420	○	—	—	—	青銅の板金で作られたよろい
	鉄のむねあて	25	1000	500	—	○	—	—	胸部だけをおおう鉄製の防具
	毛皮のポンチョ	29	—	1100	—	○	—	—	炎や吹雪の攻撃を20ポイント防ぐ丈夫な毛皮

知っているとちょっとイイ話 装備によって見た目が変化！

装備を変えるごとに見た目の変わる『VIII』は、着せ替えをしてもおもしろい！　ということで、ここではよろいを装備したときに見た目の変わるゼシカをピックアップ。なかには、こんなので敵の攻撃を防げるの？　なんて装備もあるが、そのぶん見た目に楽しいものばかりだ。

戦闘中ならほかのキャラも…

ゼシカ以外のキャラでも、武器ならフィールドと戦闘中に、盾なら戦闘中にそのグラフィックを見ることができる。もちろん、装備ごとに見た目が変わるので、それぞれ違いを探してみるのも楽しいかも!?


▲装備による見た目の違いは「ぼうぎょ」したときによくわかる。

ゼシカの普段着 お嬢様度 65点

ゼシカが家で着ていた普段着。普段は勝気なゼシカでも、こんな服を着れば物静かな令嬢に見えるから不思議だ。だが守備力は低く、戦闘ではあまり役に立たない。



通常戦闘服 かしこさ度 80点

特殊なグラフィックが用意されていないよろいの場合、すべて写真のような服装になる。序盤はこの状態が多いと思うが、ストーリーが進めばもっとスゴイものも……!?



おどりこの服 お色気度 95点

これぞゼシカ！　と思わず叫びたくなるおどりこの服。見た目は最高、守備力も高いので実用性も充分。ゼシカの「ボンッ」「キュッ」「ボーン」なスタイルのよさもよくわかる、非の打ちどころがない素敵な衣装だ。



なんてっ探偵DQ

すばやさが増えるすばやさのたねや、MPが増えるふしぎなきのみは、レベルアップ以外でステータスが上げられる貴重なアイテム。ただし上昇する数値はランダムなので、必ずしも期待したとおりの数値が上がるとは限らない。そこで、これらのアイテムを使う前にセーブしておき、満足できる数値が出るまでやり直すのだ。少しでもキャラを強化させたいという人は、この方法でステータスを上げるのもいいかも。

たて

値段のわりに守備力の高い盾は、必ず購入しておきたい防具。HPと守備力の低いゼシカとククールに装備させて、少しでも敵の攻撃を防ごう。特殊な効果のある盾の存在も…?

種類	アイテム名	守備力	買い値	売り値	装備できるキャラ 主人公	ヤンガス	ゼシカ	ククール	説明/効果
かぶと	おなべのふた	2	40	20	—	○	○	—	おなべのふたを盾の形に加工したもの
	皮の盾	4	70	35	○	○	—	○	木の板に皮を張って作った簡単な盾
	うろこの盾	7	180	90	○	○	○	○	硬いうろこを張り合わせて作った盾
	せいどうの盾	10	370	185	○	○	—	—	青銅製の大きな盾
	騎士団の盾	14	—	875	—	—	—	○	炎や吹雪の攻撃を5ポイント防ぐ騎士団員が使う盾
	鉄の盾	15	720	360	○	○	—	—	炎や吹雪の攻撃を5ポイント防ぐ鉄製の盾
	シルバートレイ	8	—	—	—	—	○	—	銀製のおぼんを盾の代わりに利用したもの

かぶと

かぶとは値段が高いが、上昇する守備力は低めなので、お金に余裕がないときはムリして購入する必要はないかも。序盤で装備できるかぶとは錬金釜で作れるものが多い。そのため、素材を集めて自作して、少しでもお金を節約するのがオススメ。

種類	アイテム名	守備力	買い値	売り値	装備できるキャラ 主人公	ヤンガス	ゼシカ	ククール	説明/効果
たて	バンダナ	1	45	23	○	—	—	—	主人公も愛用している普通のバンダナ
	皮のぼうし	3	65	33	○	○	○	○	皮でできたありふれたぼうし
	ヘアバンド	5	150	75	—	—	○	—	かわいらしい女性用のヘアバンド
	とんがりぼうし	7	70	35	—	○	—	—	先のとがった小さなぼうし
	ターバン	8	410	205	○	○	—	—	長い布を固く巻きつけて頭を保護するもの
	はねぼうし	9	—	200	○	○	○	○	羽のように軽いオシャレなぼうし
	うさみみバンド	14	—	450	—	—	○	—	なんだかうれしい、うさみみ付きのヘアバンド
	石のぼうし	15	—	435	—	○	—	—	石をくり抜いて作ったかっこ悪いぼうし
	鉄かぶと	16	1100	550	○	—	—	○	鉄で作られた一般的なかぶと

装飾品

装飾品の特徴は、全キャラ共通で装備できるものが多いことだ。また、上昇する守備力こそ少ないが、その代わりにすばやさや攻撃力が上がるなど、特殊な効果を持つものもある。各キャラの戦力アップに使おう。

種類	アイテム名	守備力	買い値	売り値	装備できるキャラ 主人公	ヤンガス	ゼシカ	ククール	説明/効果
装飾品	マダムの指輪	2	—	—	○	○	○	○	どこかのマダムが落としたらしいゴテゴテした指輪
	金のブレスレット	4	—	175	○	○	○	○	身につけていると守備力が上がる純金製の腕輪
	スライムピアス	4	400	200	○	○	○	○	スライムをモチーフにしたかわいいピアス
	聖堂騎士団の指輪	5	—	—	○	○	○	○	紋章が刻まれた騎士団員の証となる指輪
	はやてのリング	—	—	1550	○	○	○	○	身につけているとすばやさが上がる魔法の指輪。すばやさ+15。カジノの景品
	パワーベルト	—	—	1500	○	○	○	○	身につけていると攻撃力が上がる魔法のベルト。攻撃力+10。カジノの景品

道具DATA

備えあればうれいなし! 道具の正しい効果を知ろう

道具はHPを回復できるやくそうや、仲間全員のマヒを治せるまんげつ草など冒険の役に立つものばかり。だが、1度使うとなくなる消耗品なので、正しい効果を知っておき、ムダ使いは避けよう。またふつうのチーズなど、道具のなかには主人公しか使えないものも存在する。

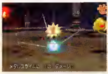
種類	アイテム名	買い値	売り値	効果
道具	やくそう	8	4	仲間1人のHPを30~回復させる
	上やくそう	—	88	仲間1人のHPを50~回復させる
	いやし草	—	118	仲間1人のHPを70~回復させる
	特やくそう	—	170	仲間1人のHPを90~回復させる
	アモールの水	120	60	仲間1人のHPを60~回復させる
	どくけし草	10	5	仲間1人の毒状態を治す
	上どくけし草	—	95	仲間1人の毒状態を治しHPも30~回復させる
	特どくけし草	—	275	仲間1人の毒状態を治しHPも60~回復させる
	まんげつ草	30	15	仲間全員のマヒと眠り状態を治す
	きつけ草	—	148	仲間1人のHPを60~回復させてマヒも治す
	万能ぐすり	—	550	仲間1人のHPを全回復させて毒、マヒも治す
	まほうのせいすい	—	150	仲間1人のMPを30~回復させる
種	ちからのたね	—	15	仲間1人のちからが少しだけ増える
	すばやさのたね	—	13	仲間1人のすばやさが少しだけ増える
	まもりのたね		15	仲間1人のみのまもりが少しだけ増える
	かしこさのたね	—	10	仲間1人のかしこさが少しだけ増える
	命のきのみ	—	18	仲間1人の最大HPが少しだけ増える
	ふしぎなきのみ	—	20	仲間1人の最大MPが少しだけ増える
その他	せいすい	20	10	弱い魔物を寄せつけなくする
	キメラのつばさ	25	13	一度行った場所に一瞬で飛んで行ける
	ふつうのチーズ	—	25	トーポの好きなごく普通のチーズ
	辛口チーズ	—	250	トーポの好きなかなり辛いチーズ

種類	アイテム名	買い値	売り値	効果
その他	冷たいチーズ	—	88	トーポの好きな冷たいチーズ
	こおりのチーズ	—	300	トーポの好きな氷のように冷たいチーズ
	いやしのチーズ	—	400	トーポの好きないやしのパワーが込められたチーズ
	フバフバチーズ	—	500	トーポの好きな暑さ寒さに負けないチーズ
	鉄のクギ	—	10	人を呪うのには使えない鉄製の長いクギ
	うしのふん	—	3	かぐわしい香りをただよわせる牛の落とし物
	こうもりの羽	—	16	黒くて大きなこうもりの羽
	まじゅうの皮	—	70	凶暴なケモノから入手できる丈夫な毛皮
	レンネットのこな	10	5	ミルクを固める効果がある粉
	おいしいミルク	—	30	とれたて新鮮なおいしいミルク。成分未調整
	あかいカビ	—	15	炎のように熱いカビ
	みず草のカビ	—	18	氷のように冷たいカビ
	ちいさなメダル	—	—	どこかの誰かが集めているらしいふしぎなメダル
	モンスター銅貨	—	200	特別な魔物だけが持つという銅貨。売ればお金になる
	とうぞくのカギ	—	—	普通の宝箱にかかっているカギを開けられる



万能ぐすり

◀戦闘中、かなり使える道具の1つ。味方全員に必ず1つは持たせておきたい。



せいすい

◀戦闘中に使用すれば、敵にダメージを与えることもできる。これを使えば…!?

知っているとちょっとトクする

チーズを使えば トーポが戦闘に参加!

ふつうのチーズなどのチーズ系アイテムを主人公が戦闘中に使うことによって、ネズミのトーポの援護が受けられる。その効果は敵にダメージを与えたり、味方を回復できたりとさまざま。だが1回の戦闘で使えるのは2個までなので、ここぞというときのために大切に使おう。



◀▲愛らしいトーポの雄姿は、見ていて楽しいものばかり!

■チーズ効果一覧

チーズ名	効果
ふつうのチーズ	火の息を吐いて、敵全体に小ダメージを与える
辛口チーズ	火炎の息を吐いて、敵全体に中ダメージを与える
冷たいチーズ	冷たい息を吐いて、敵全体に小ダメージを与える
こおりのチーズ	吹雪を吐いて、敵全体に小ダメージを与える
いやしのチーズ	味方全員のHPをある程度回復させる
フバフバチーズ	味方全員の炎や吹雪のダメージを軽減させる

このほかにもさまざまな効果を持つチーズが登場するかも!?

なんてっ探偵DQ 経験値が大量に入手できるメタルスライムやはぐれメタルは、遭遇したら必ず倒したいモンスター。だが、守備力がとても高いのでたまに1ダメージを与えられる程度。しかも逃げ足がとても早く、運が悪いときはダメージを与える前に逃げてしまう。そこであらかじめ4人全員にせいすいを持たせておいて戦闘中に使うのだ。せいすいなら確実に1ダメージを与えられるので、相手が2ターン逃げなければ倒すことができるハズだ。

MONSTER モンスター

序盤のモンスターを徹底解析

今回公開するのは、冒険の始まりから剣士像の洞窟までに登場するモンスターのデータ。まだ序盤とはいえ、それぞれのモンスターは個性豊かな攻撃を仕掛けてくる。HPやMPに関しても、モンスターごとに大きく異なるので、気を引きしめて戦っていこう。また、注目したいのが戦闘終了後に落とすアイテム。それぞれが武器や防具、錬金釜に使えるものなど、多種多様なアイテムを落とすので、しっかりとチェックしておきたい。なかにはレアなアイテムを落とすモンスターもいるので、どんどん戦ってみよう。



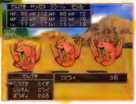
◀今回もユニークなモンスターが多数登場。

剣士像の洞窟までに登場するモンスターをチェック!

剣士像の洞窟までに登場するモンスターは70種類以上。おおよそは出現地域ごとに分類できるが、なかには洞窟や塔など、特定の場所でないと出現しないモンスターもいる。戦いのきろくのモンスター欄をコンプリートしたい人は、こうしたところに注意しよう。また、夜でないと出現しないモンスターもいるので、同じ場所でも時間をかけてじっくりと探索するのが大事。落とすアイテムは数多く戦うことで判明するので要チェックだ。



◀呪文や特技を使うだけでなく、仲間を呼んだり、ぼーっとしていたりするなど、モンスターの行動は多種多様。戦闘中には、モンスターの動きにも注目してみよう。



▶海辺を歩いていると海のモンスターが登場する。どのモンスターがどのような場所に出現するのかは把握しておきたい。

スライム 1



2 HP:6~7
3 MP:0
4 アイテム:やくそう
5 EXP:1
6 GOLD:1
7 出現地域:トラペッタ地方

8 シリーズおなじみのスライム。これといった攻撃はなく、HPに関しても従来のシリーズと同様だ。苦戦する相手ではないが、数が多いと意外と手こずるので気をつけよう。

データの見方

1 モンスター名:ゲーム中に登場するモンスターの名称。
2 HP:モンスターのHP。同じモンスターでもHPは固定ではなく、ある程度の幅がある。
3 MP:モンスターのMP。こちらはモンスターの種類によって固定となっている。
4 アイテム:そのモンスターがどんなアイテムを落とすかを表す。戦いのきろくで見られるアイテム名に準じている。
5 EXP:戦いで得られる経験値。こちらも戦いのきろくから。
6 GOLD:得られるお金。戦いのきろくを参照している。
7 出現地域:モンスターが出現する地域。その地域だけにしか出現しない、ということではなく、モンスターによっては、今後登場する地域にも出現する可能性がある。
8 その敵の特徴や、攻略方法などをまとめている。

※掲載しているモンスターの順番は、討伐モンスターリストの順番になっています。

スライム



HP:6~7
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:1
GOLD:1
出現地域:トラペッタ地方

シリーズおなじみのスライム。これといった攻撃はなく、HPに関しても従来のシリーズと同様だ。苦戦する相手ではないが、数が多いと意外と手こずるので気をつけよう。

しましまキャット



HP:9~10
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:2
GOLD:2
出現地域:トラペッタ地方

しましま模様がかわいいモンスター。通常攻撃をするほかに、のんびり顔を洗っていて攻撃してこないことがある。かわいそうだけれど、どんどん攻撃してしまおう。

リップス



HP:10~11
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:2
GOLD:3
出現地域:トラペッタ地方

大きな唇が特徴的なモンスター。その口を使ったなめまわしでこちらの行動を封じてくるので、数が多いと苦戦するかも。1体ずつ確実に倒していこう。

ドラキー



HP:9~10
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:2
GOLD:3
出現地域:トラペッタ地方、滝の洞窟

夜になると出現しやすいモンスター。シリーズでおなじみだが、とくに目立った攻撃はしてこない。とはいえ、まとまった数で出現することもあるので注意しよう。

プークプック



HP:12~13
MP:0
アイテム:布の服
EXP:3
GOLD:4
出現地域:トラペッタ地方

ラッパを吹き鳴らす怪人系のモンスター。この地方のモンスターにしては攻撃力が高く、相手を眠らせる効果を持ったひつじかぞえ歌を使う。眠らされる前に倒そう。

知っているとちょっとイイ話

チームモンスターを見つけよう!

モンスター・バトルロードのためにスカウトできるモンスターは、序盤から多数の姿を確認できる。ここでは、今回の攻略範囲で発見できるもののなかから一部を紹介。現時点ではまだスカウトすることはできないが、積極的に捜してみよう。なお、これらのモンスターは外見が同じモンスターと比べて非常に強い。うかつに戦うと返り討ちにあうこともあるので、戦う前にしっかりと準備しよう。



◀どのモンスターもなかなかの強さを誇る。パーティ全員の力をあわせて挑もう。

あばれんボーイ



モンスター名
あばれうしどり
出現地域
リーザス地方

序盤で出会うわりには強敵。2人では苦戦するので注意すること。

エビぞりドランカー



モンスター名
エビラ
出現地域
アスカンタ国領

動きが素早く攻撃が当たりにくい。呪文をメインに攻めていくのがいい。

ロンリージョー



モンスター名
さまようよろい
出現地域
ルイエラ地方

普通のさまようよろいと同じく守備力が高い。HPもそれなりにある。

砂丘の殺し屋



モンスター名
おおさそり
出現地域
ハルミド地方

物騒な名前のわりには攻撃よりも守備力に優れる。呪文で戦うのがベスト。

魔の森の支配者



モンスター名
しんめんしゅ
出現地域
アスカンタ国領

HPが多いので長期戦になりがち。回復もするのでじっくり戦おう。

パワフル・ドラキー



モンスター名
ドラキー
出現地域
トラペッタ地方

鳥系だけあって素早い動きで攻撃が当たりにくい。攻撃呪文を集中させよう。

アローチャンピオン



モンスター名
アローインプ
出現地域
アスカンタ国領

弓を使った攻撃を得意とする。HPに余裕を持って戦っていこう。

舌切りマシーン



モンスター名
メタッピー
出現地域
トラペッタ地方

序盤で出会うモンスターなので、それほど驚くような攻撃はしてこない。

とれとれチビチビ



モンスター名
フチアーノン
出現地域
ハルミド地方

HPもそれほどなく、目立った攻撃もしてこない。集中して一気に倒そう。

みんなのアイドル



モンスター名
ホイミスライム
出現地域
リーザス地方

攻撃だけでなくホイミも使ってくる。長期戦になる前に攻撃を集中させよう。

不屈のスナイパー



モンスター名
リリハット
出現地域
トラペッタ地方

弓を使った攻撃を仕掛ける。序盤で出会うのであまり強くはない。

なんてっ探偵DQ モンスターは戦闘終了後にアイテムを落とすことがあるが、それぞれのモンスターが落とすのは1種類ではない。なかには複数のアイテムを落とすモンスターもいて、通常では落としにくいレアなアイテムが含まれている場合もあるのだ。なお、今回のデータで公開しているのは、比較的よく落とすアイテム。どのモンスターがどのようなレアアイテムを持っているかは、地道に戦って調べてほしい。

くしざしツインズ



HP:13~15
MP:4
アイテム:ひのきのぼう
EXP:3
GOLD:3
出現地域:トラペッタ地方

一部で人気（？）のピーマン型モンスター。森などによく出現する。こちらの守備力を下げるルカニを使ってくるので、守備力を下げられる前に早めに倒してしまおう。

いっかくウサギ



HP:14~16
MP:0
アイテム:皮のぼうし
EXP:5
GOLD:5
出現地域:トラペッタ地方

額に角が生えているウサギ。これといった特技は使ってこないが、角を使った突進攻撃はなかなかあなどれない。森でよく出会うので、序盤で森を進む際は気をつけよう。

スライムベス



HP:15~18
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:8
GOLD:6
出現地域:マイエラ地方

オレンジ色をしたスライムの変種。HPがやや多くなっていることをのぞけば、ほぼスライムと同等と考えていい。攻撃力も高くはないので、苦戦することはないはず。

メラゴースト



HP:11~14
MP:3
アイテム:せいすい
EXP:5
GOLD:4
出現地域:トラペッタ地方、滝の洞窟

実体のないエレメント系のモンスター。名前のとおりメラを使ってくるので、大ダメージを受けることがあるのがやっかい。また、直接攻撃が効きにくいのも注意すべき点だ。

いたずらもぐら



HP:12~15
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:4
GOLD:5
出現地域:滝の洞窟

洞窟で出会うモンスター。序盤で出会う敵としては攻撃力があり、さらにテンションを上げて攻撃してくる。テンションを上げてきたら、優先的に倒してしまおう。

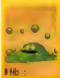
メタッピー



HP:8~9
MP:4
アイテム:おなべのふた
EXP:5
GOLD:8
出現地域:トラペッタ地方、滝の洞窟

マシン系のモンスター。ピオリムを使って自身のすばやさを上げてくるが、攻撃面はたいしたことはない。HPも少ないので、すばやさを上げられる前に倒してしまおう。

バブルスライム



HP:18~20
MP:0
アイテム:どくけし草
EXP:5
GOLD:7
出現地域:トラペッタ地方、リーザス像の塔

毒を持ったスライム。シリーズでおなじみの毒攻撃を仕掛けてくるので、どくけし草を事前に用意しておきたいところ。HPもそれなりに多いので注意しよう。

びっくりサタン



HP:17~20
MP:0
アイテム:キメラのつばさ
EXP:7
GOLD:10
出現地域:トラペッタ地方、滝の洞窟

独特のポーズがおかしい悪魔系モンスター。そのポーズをさらにおかしくしたさそうおどりで、こちらの行動を封じてくる。おどりは必見だが、つられてしまったら要注意。

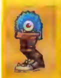
リリパット



HP:19~21
MP:2
アイテム:バンダナ
EXP:10
GOLD:8
出現地域:リーザス地方

弓矢を使って攻撃してくるモンスター。スカラを使って仲間の守備力を上げることがあるが、HPがあまり多くないので影響は少ないはず。早めに倒してしまおう。

スキッパー



HP:16~21
MP:5
アイテム:やくそう
EXP:12
GOLD:10
出現地域:リーザス地方、滝の洞窟

なぜか長靴にすみついているモンスター。ボミオスでこちらのすばやさを下げてくることがあるので常に先手を取られることも。長期戦になるのは避けたいところだ。

タホドラキー



HP:17~19
MP:6
アイテム:やくそう
EXP:9
GOLD:7
出現地域:リーザス地方、アスカンタ国領

緑色をしたドラキー。攻撃力はそれほどでもないが、ルカナンを使ってこちらの守備力を下げてくる。ほかのモンスターと一緒に登場したら先に倒してしまいたい。

かぶとこぞう



HP:14~16
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:12
GOLD:10
出現地域:トラペッタ地方、リーザス地方

頑丈な甲羅におおわれた虫系モンスター。角を使った攻撃はなかなかの強さで、これにより、転ばされることもある。自分たちのHPが低いときは注意する必要があるだろう。

ベビーサタン



HP:25~28
MP:0
アイテム:キメラのつばさ
EXP:15
GOLD:11
出現地域:リーザス像の塔

悪魔系の子どもモンスター。イオナズンなどの強力な呪文を唱えてくるがMPが足りず失敗する。メガンテも失敗するので、実質MPは0。HPがやや多い点に注意しよう。

おばけきのこ



HP:19~22
MP:0
アイテム:どくけし草
EXP:13
GOLD:12
出現地域:リーザス地方、リーザス像の塔

おばけのように育ったキノコのモンスター。あまい息を吐いてパーティ全員を眠らそうとする。あまい息を連発することもあるので、早めに倒しておきたい。

サーベルきつね



HP:20~25
MP:8
アイテム:たびびとの服
EXP:20
GOLD:16
出現地域:リーザス地方

剣を構えたきつね。ダメージを受けるとホイミを使って回復するほか、こちらのテンションを下げるダンスまで踊ってくる。序盤での強敵なので油断せずに戦おう。

ホイミスライム



HP:20~24
MP:12
アイテム:やくそう
EXP:18
GOLD:13
出現地域:アスカンタ国領、リーザス像の塔

何本もの足が生えたスライム。名前のとおりホイミを使ってモンスターのHPを回復する。何体も出現すると面倒なことになるので、早めに倒してしまうのがいいだろう。

おおきづち



HP:30~33
MP:0
アイテム:こんぼう
EXP:21
GOLD:9
出現地域:リーザス地方

大きなきづちを持ったモンスター。よく攻撃が失敗するが、つうこんの一撃を出すことがある。またテンションを上げるのもやっかい。HPに余裕を持たせて戦いたい。

プリズニャン



HP:24~29
MP:6
アイテム:バンダナ
EXP:19
GOLD:8
出現地域:リーザス地方

しましま模様が印象的な獣系モンスター。ヒャドを使って攻撃してくるので、HPが減っているときは注意が必要。ただ、のんびりと顔を洗うこともあるのがかわいい。

じんめんガエル



HP:31~36
MP:6
アイテム:やくそう
EXP:20
GOLD:13
出現地域:リーザス地方、リーザス像の塔

背中に凶悪な顔を背負ったカエル。攻撃を受けると背中の顔を出してパワーアップするが、もう一度攻撃すると元に戻る。背中の顔はギラを使うこともあるので、集中攻撃しよう。

げんじゅつし



HP:37~38
MP:12
アイテム:ひのきのぼう
EXP:31
GOLD:18
出現地域:マイエラ地方

呪文を得意とする怪人系モンスター。メダパニでこちらを混乱させたりするので、長期戦は避けたいところ。また、ときおり分裂して数を増やすこともあるので注意。

おおめだま



HP:36~40
MP:0
アイテム:せいすい
EXP:32
GOLD:12
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

大きな目玉のモンスター。普段はあまり攻撃を仕掛けてくることはないが、怒ると赤く身体が変化してパワーアップする。こうなる前に集中攻撃で倒してしまおう。

アルミラージ



HP:38~42
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:30
GOLD:13
出現地域:リーザス地方、アスカンタ国領

額に大きな角を備えているモンスター。積極的にテンションを上げてくるので、攻撃力はあなどれないものがある。テンションを上げたら真っ先に倒していくように。

ワンダーフール



HP:31~38
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:36
GOLD:11
出現地域:マイエラ地方

巨大な首輪を持った獣系モンスター。直接攻撃のほかにも、手に持った首輪を投げつけ、こちらの動きを封じてくることがある。ほかの敵と登場したときは、とくに注意しよう。

デスファレーナ



HP:31~36
MP:6
アイテム:レンネットのこな
EXP:37
GOLD:12
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

巨大な蛾のようなモンスター。バギを使ってくるので、パーティ全員がダメージを受けてしまう。群れで出現したときはひん死の状態になりかねないので注意。

リンリン



HP:23~28
MP:4
アイテム:ヘアバンド
EXP:31
GOLD:16
出現地域:マイエラ地方

名前のとおりリンリンと鳴るモンスター。スクルトを使って守備力を上げるほか、体を鳴らしてデンデン竜を呼び出すことがある。デンデン竜はかなり強いので気をつけよう。

なんてっ探偵DQ

チームモンスターを見つけるには、とにかくフィールドを歩き回ってみるしかない。だが、むやみに歩き回っても始まらないので、コツを少々。スカウトできるモンスターのなかには、夜にならないと出現しないものや、モンスター・バトルロードで特定のランクで優勝しないと出現しないものがいる。モンスターをスカウトできない時点でバトルロードのことを考えても仕方ないので、夜に出るモンスターを捜してみよう。意外と近くにいることが……？



デンデン竜



HP:60～73
MP:0
アイテム:レンネットのこな
EXP:64
GOLD:32
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

多いHPを誇る序盤の強敵。壺からすなけむりをまくほか、火を吐いて大ダメージを与えてくる。単独で出現するだけでなく、リンリンに呼ばれて出てくるので要注意。

ドラキーマ



HP:31～33
MP:6
アイテム:まんげつ草
EXP:28
GOLD:9
出現地域:アスカンタ国領、旧修道院跡地

黄色のドラキー。直接攻撃の強さはそれほどたいしたことがないが、ラリホーを唱えてこちらを眠らせてくる。ほかのモンスターと一緒に出現したら気をつけること。

あばれうしどり



HP:38～40
MP:0
アイテム:うしのふん
EXP:30
GOLD:14
出現地域:マイエラ地方、旧修道院跡地

巨大な体を誇る牛のようなモンスター。戦闘開始時点で眠っていることが多いので、意外と倒しやすい。ただ、攻撃すると起きるので、反撃を受けないうちに倒そう。

わらいぶくろ



HP:33～34
MP:10
アイテム:布の服
EXP:35
GOLD:25
出現地域:アスカンタ[illegible]

笑った顔をしている袋。ふしぎなおどりでこちらのMPを奪うほか、マホトーンで呪文を封じることも。また、別のモンスターを呼ぶこともあるので早めに倒したい。

がいこつ



HP:39～46
MP:3
アイテム:兵士の剣
EXP:41
GOLD:15
出現地域:アスカンタ国領、旧修道院跡地

骨となった戦士。手に持った剣ではなく、首を投げて攻撃してくることも。直接攻撃の前にルカナンでこちらの守備力を下げてくるので、長期戦にならないようにしたい。

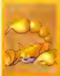
メタルスライム



HP:4
MP:?
アイテム:まもりのたね
EXP:1350
GOLD:5
出現地域:アスカンタ[illegible]

高い守備力を誇るメタル系のスライム。相変わらずHPは低いが、すぐに逃げ出してしまうので倒すのが難しい。呪文はいっさい効かないので、直接攻撃メインで戦おう。

おおさそり



HP:38～40
MP:4
アイテム:どくけし草
EXP:42
GOLD:8
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

硬い甲羅と手のトゲが印象的なさそり型モンスター。もともとの守備力が高いうえに、スカラを使ってさらに守備力を上げてくる。呪文で攻撃するのが効果的だ。

マタンゴ



HP:42～45
MP:0
アイテム:あかいカビ
EXP:40
GOLD:11
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

キノコのようなモンスター。この系統のモンスターのセオリーどおりにあまい息を吐いてこちらを眠らせてくる。さらに眠り攻撃を仕掛けてくる点も要注意だ。

ブラウニー



HP:43～53
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:43
GOLD:12
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

おおきづちと同様の武器を持ったモンスター。テンションを上げて攻撃してくるほか、攻撃を失敗することがあるのも同様と共通点が多い。テンションを上げる前に倒そう。

ハエ男



HP:34～39
MP:8
アイテム:うしのふん
EXP:44
GOLD:16
出現地域:アスカンタ[illegible]

巨大なハエのようなモンスター。手をすりあわせて何もしないだけだと思いきや、突然マホトーンを使ってこちらの呪文を封じてくる。また、意外と素早い点も要注意だ。

パペットこぞう



HP:63～75
MP:12
アイテム:絹のローブ
EXP:45
GOLD:21
出現地域:アスカンタ国領

2体のモンスター人形を手に持った怪人系モンスター。笑えるストーリーで笑わせ、燃えるストーリーでこちらのテンションを上げる。また、マヌーサを使う点にも注意。

アローインプ



HP:44～48
MP:?
アイテム:絹のローブ
EXP:43
GOLD:17
出現地域:アスカンタ国領、願いの丘

手に持った弓矢で攻撃してくるモンスター。その弓を使ったさみだれうちで、こちらに複数のダメージを与えてくる。何体も登場したときはとくに注意しよう。

ナイトウォーカー



HP:43～52
MP:12
アイテム:まんげつ草
EXP:52
GOLD:20
出現地域:アスカンタ国領

青色のけむくじゃらモンスターで、夜になると出現する。唱える呪文はヒャドにマホカンタ。こちらが呪文で攻撃するのはかなり危険なので、直接攻撃で戦おう。

ミイラ男



HP:63～73
MP:0
アイテム:バンダナ
EXP:55
GOLD:9
出現地域:アスカンタ国領、旧修道院跡地

HPが多いゾンビ系のモンスター。おんねんのこもった呪いの玉を投げつけてきて、当たったキャラを呪いで行動不能にしてしまう。複数出現したときは気をつけよう。

ヘルホーネット



HP:34～37
MP:0
アイテム:まんげつ草
EXP:51
GOLD:12
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

巨大なハチ型モンスター。直接攻撃だけでなく、攻撃の当たったキャラをマヒさせる攻撃も使ってくる。全員マヒすると行動がまったくできないので気をつけて戦おう。

コサックシープ



HP:46～48
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:54
GOLD:13
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

笛を吹いて戦う怪人系モンスター。呪いの歌を歌ってこちらを行動不能にしてくる。また、怒り出すと赤くなってパワーアップするので、その前に倒してしまいたい。

スライムナイト



HP:50～52
MP:4
アイテム:スライムピアス
EXP:55
GOLD:22
出現地域:アスカンタ国領、願いの丘

頭上に戦士を乗せたスライム。飛び上がって仕掛けてくる攻撃はなかなかの威力で、さらにホイミを唱えてHPを回復する。長期戦にならないように心がけよう。

ガチャコッコ



HP:30～32
MP:0
アイテム:鉄のクギ
EXP:56
GOLD:31
出現地域:アスカンタ国領、ハルミド地方

マシン系のモンスターで、鳥の姿をしている。羽を複数飛ばす攻撃がメイン。マシン系のモンスターは守備力が高くダメージを与えにくいので、集中攻撃で倒してしまおう。

じんめんじゅ



HP:60～64
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:67
GOLD:23
出現地域:マイエラ地方、アスカンタ国領

大きな木のモンスターで、主に森でよく出会う。それなりにHPが多く、さらにHPが減少するとやくそうを使って回復してくる。長期戦になることが多いので注意。

ブチュチュンパ



HP:47～49
MP:0
アイテム:みず草のカビ
EXP:53
GOLD:15
出現地域:アスカンタ国領、ハルミド地方

厚い唇がセクシー（？）なモンスター。その唇で攻撃してくるほか、あまい息を吐いてこちらを眠らせようとする。複数出現するときは全体攻撃などで早めに倒してしまおう。

サイコロン



HP:55～64
MP:10
アイテム:キメラのつばさ
EXP:58
GOLD:19
出現地域:アスカンタ国領、願いの丘

目がサイコロのようなモンスター。ヒャドを唱えてくるほか、目の数によって強さが変わるかまいたちを放つ。レベル6のかまいたちはかなり強力なので要注意。

くさった死体



HP:79～94
MP:0
アイテム:どくけし草
EXP:59
GOLD:11
出現地域:バルミド地[illegible]

名前のとおりゾンビ系のモンスター。非常にHPが多いうえに、こちらのテンションを下げてくることがある。攻撃力もあなどれないものがあるので注意しよう。

ジャイアントバット



HP:43～52
MP:5
アイテム:こうもりの羽
EXP:61
GOLD:9
出現地域:アスカンタ国領、願いの丘

カバのような顔をした巨大なコウモリ。夜のフィールドやダンジョンに出現する。ラリホーを使ってこちらを眠らせてくるので、その前に倒してしまいたい。

ナイトフォックス



HP:53～56
MP:6
アイテム:レイピア
EXP:56
GOLD:16
出現地域:バルミド地方

夜になると登場するキツネのようなモンスター。攻撃力とすばやさに優れるうえ、メダパニダンスでこちらを混乱させる。パーティが混乱しないうちに対処しよう。

パプリカン



HP:50～54
MP:6
アイテム:あかいカビ
EXP:47
GOLD:10
出現地域:ハルミド地方

赤と黄色になって、よりカラフルになったピーマン型モンスター。直接攻撃を仕掛けるほかに、マホトーンを唱えてこちらの呪文を封じてくるので、長期戦は禁物だ。



なんてっ探偵DQ



『VIII』でもかなり豊富なアクションを見せてくれるモンスターたち。笑えるところではコミックソングを歌うわかめ王子や、笑えるストーリーを演じるパペットこぞうなど。また、さそうおどりやふしぎなおどりなどの踊り系は、モンスターごとにその違いを比べてみるのも楽しいだろう。そして、オススメといえばプチアーノンやしましまキャットなどの何もしない系。顔を洗っていたり、絵を描いている姿は攻撃をためらうほどのいやし効果があるので必見だ。

キメラ



HP:48～54
MP:6
アイテム:キメラのつばさ
EXP:64
GOLD:12
出現地域:アスカンタ国領、ハルミド地方

瞬時に移動できる翼を持つモンスター。もえさかるかえんでパーティ全体にダメージを与えてくるので、複数出現すると非常に危険。1体ずつ確実に倒そう。

ごろつき



HP:58～60
MP:0
アイテム:石のオノ
EXP:66
GOLD:14
出現地域:バルミド地方

見た目どおり高い攻撃力を誇るモンスター。テンションを上げて撃破したいが、ムキムキの肉体から放つマッスルポーズはこちらのテンションを下げるので要注意。

くびかりぞく



HP:48～54
MP:0
アイテム:やくそう
EXP:62
GOLD:18
出現地域:バルミド地方

オノと盾を装備した怪人系モンスター。身を守りながら攻撃する器用な一面があり、さらにはやくそうを使ってHPを回復する。攻撃力も高いので気をつけよう。

ミニデーモン



HP:53～58
MP:5
アイテム:こうもりの羽
EXP:59
GOLD:11
出現地域:ハルミド地方

小さな悪魔のようなモンスター。MPがあるときはメラミを、MPがなくなるとつめたい息を吐いてくる。とくに、全体攻撃のつめたい息には注意して戦いたい。

コングヘッド



HP:57～65
MP:0
アイテム:まじゅうの皮
EXP:65
GOLD:10
出現地域:バルミド地方

巨大なこんぼうを持った獣系モンスター。攻撃力が高いうえ、まれにつうこんの一撃も繰り出してくる。HPが低いゼシカやククールはとくに注意したい相手だ。

おどる宝石



HP:44～55
MP:8
アイテム:金のブレスレット
EXP:32
GOLD:38
出現地域:アスカンタ国領、剣士像の洞窟

複数の宝石を袋に入れているモンスター。ルカナンを使ってこちらの守備力を下げるほか、さそうおどりも使ってくる。呪文は効きにくいので直接攻撃で対処しよう。

ウィッチレディ



HP:60～68
MP:12
アイテム:まどうしの杖
EXP:66
GOLD:22
出現地域:ハルミド地方

女魔法使いの姿をしたモンスター。攻撃面ではバギマでパーティ全体を攻撃し、さらにマホトーンで呪文を封じようとする。また、ぱふぱふも使うので男性キャラは要注意。

マミー



HP:61～66
MP:0
アイテム:ターバン
EXP:67
GOLD:10
出現地域:剣士像の洞窟

より強力になったゾンビ系のモンスター。攻撃の当たった相手を眠らせる攻撃を仕掛けてくる。また、こちらが強くなると逃げ出すことがあるのも特徴の1つだ。

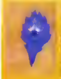
さまようよろい



HP:54～61
MP:0
アイテム:鉄の盾
EXP:74
GOLD:13
出現地域:剣士像の洞窟

硬いよろいが怪物化した物質系のモンスター。攻守どちらにも優れているほか、ホイミスライムを呼んでHPを回復しようとする。まれにつうこんの一撃を出すのも脅威だ。

さまようたましい



HP:49～52
MP:0
アイテム:せいすい
EXP:62
GOLD:9
出現地域:剣士像の洞窟

いつまでもさまよい続けている魂。まごまごしていて、こちらを攻撃してくることはないが、ダメージを与えるとはじけ飛んでダメージを受けてしまうことも。

ぼうれい剣士



HP:53～65
MP:0
アイテム:レザーマント
EXP:68
GOLD:12
出現地域:剣士像の洞窟

マントと剣だけで構成されているゾンビ系モンスター。いなずま斬りで積極的に攻撃を仕掛けてくるので注意。また、バギ系が通用しないので、ククールは直接攻撃で攻めよう。

ノックヒップ



HP:63～70
MP:8
アイテム:あかいカビ
EXP:69
GOLD:16
出現地域:バルミド地方

長いシッポが特徴のモンスター。指さしたキャラ1人を呪って行動不能にするほか、さそうおどりで行動を防ごうとする。複数出現したら早めに対処したい。

バル



HP:61～65
MP:20
アイテム:ふつうのチーズ
EXP:68
GOLD:25
出現地域:アスカンタ国領

4体そろうと合体攻撃を仕掛けるモンスター。1体のときは合体することはない。ベホイミを使うので、回復される前に集中攻撃で倒してしまおう。

ベル



HP:76～80
MP:?
アイテム:ふつうのチーズ
EXP:65
GOLD:16
出現地域:アスカンタ国領

丸い外見が印象的なモンスター。1体で登場したときは、とくに目立った攻撃はしてこないが、複数で出現するとザオラルを唱えるので、先に倒すのが賢明だ。

ボル



HP:66～75
MP:10
アイテム:ふつうのチーズ
EXP:60
GOLD:4
出現地域:アスカンタ国領

巨大な剣を持ったモンスター。すばやさに優れるほか、スクルトを唱えて守備力を上げるので、意外とあなどれない。スクルトを唱えられる前に倒すのがいいだろう。

ブル



HP:63～68
MP:10
アイテム:ふつうのチーズ
EXP:59
GOLD:4
出現地域:アスカンタ国領

巨大な剣を持ったモンスターその2。もともとすばやさが高いうえに、さらにピオリムを唱えて上げてくる。すばやさを上げられる前に倒してしまいたい。

プチアーノン



HP:38～44
MP:0
アイテム:みず草のカビ
EXP:37
GOLD:9
出現地域:アスカンタ国領、ハルミド地方

まだまだ子どものモンスター。けなげに体当たりを仕掛けてくることがあるが、絵を描いていて何もしないことが多い。ただ複数で出現することが多いので注意しよう。

シーメーダ



HP:13～16
MP:4
アイテム:やくそう
EXP:24
GOLD:20
出現地域:リーザス地方、アスカンタ国領

水辺に生息する1つ目モンスター。HPは少ないのだが、ベホイミを使ってほかのモンスターを回復させる。逃げてしまうこともあるので、優先的に倒していこう。

しびれくらげ



HP:28～35
MP:0
アイテム:まんげつ草
EXP:23
GOLD:12
出現地域:リーザス地方

水辺に出現するおなじみのモンスター。攻撃力や守備力はそれほど高くないが、攻撃した相手をしびれさせる攻撃をしてくる。群れをなして出現したときは注意が必要だ。

エビラ



HP:40～42
MP:2
アイテム:ブーメラン
EXP:31
GOLD:18
出現地域:リーザス地方、アスカンタ国領

水辺に出現するエビのようなモンスター。2回連続で攻撃してくるほか、マホトラでこちらのMPを吸い取ることもある。直接攻撃がやや当たりにくいので呪文を使おう。

わかめ王子



HP:80～86
MP:8
アイテム:みず草のカビ
EXP:56
GOLD:16
出現地域:アスカンタ国領、ハルミド地方

わかめの王子。コミックソングでこちらを笑わせるほか、歌ってプチアーノンを呼んだり、ベホイミで回復したりと非常に芸達者。HPも高めなので注意しよう。

マーマン



HP:96～101
MP:12
アイテム:やくそう
EXP:106
GOLD:19
出現地域:バルミド地方

現時点ではあまりお目にかかることがない水系モンスター。HPが多く、ルカニでこちらの守備力を下げるので、長期戦は厳しい。集中攻撃で早めに倒そう。

知っているとちょっとイイ話 何もない道よりも草地のほうがモンスターに会いやすいので注意！

道を進んでいけば新たな町や城にたどり着けるのは周知の事実。では、モンスターの出現率は道と草地とでは違うのか？ 攻略班が地道に歩き回って検証してみた結果、若干ながら草地のほうが道よりもモンスターに出会いやすい、という結果となった。新しい町やダンジョンの攻略を目標としているときなどは、ヘタに寄り道をせず、道なりに進んでいくほうがいいということだろう。ただ、何もなさそうなところに宝箱があることも多いので、道がない場所を探索するのも忘れないように。



◀森や草地に入ったときは、モンスターに注意しつつ進んでいこう。

なんてっ探偵DQ

モンスターのアクションのなかでも、別格といえるのがぱふぱふ。剣士像の洞窟まででではウィッチレディが使用してくるが、その見た目と[illegible]けた効果音といい、どれをとっても見ておきたいところ。ちなみに、ウィッチレディはMPがなくなると延々とぱふぱふを仕掛けてくるので、ひたすら防御していれば何度もぱふぱふを拝める。そして妙に引っかかるのが、ぱふぱふを受けたときのゼシカ。彼女が勝ち誇る真意を確かめたいところだ。


PlayStation 2
Baldur's Gate
DARK ALLIANCE II
バルダーズゲート・ダークアライアンスII
世界が支持した超本格派RPG
「バルダーズゲート」最新作がPS2に登場!!
2004年12月22日発売予定
アクションRPG プレイ人数／1〜2P 価格6,800円/税込7,140円
シリーズ累計販売本数700万本!
大人気RPGシリーズ最新作が登場。
ストーリーとグラフィックはさらに進化し新要素も充実。作り込まれた本格派ファンタジーの世界が君を待つ。
何度もやりこめる要素が満載。
選べる主人公は全部で5人!
個性あふれる5人のキャラクターには、それぞれに個別のシナリオも用意。
一度クリアしてもまた冒険を楽しめる。
自分だけのアイテムが作成できる。
アイテム合成の可能性は無限大!
武器や防具などに魔法石を入れると自分でアイテムを合成できる。
色々試して最強のアイテムを作りだそう。
CERO 15
発売元：株式会社インタープレイ
販売協力：株式会社セガ
ナビダイヤル 0570-000-353
受付時間：月〜金 10:00〜17:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
Licensed by:

ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター
キングダム ハーツ II
STELLA DEUS
アークザラッド ジェネレーション
我が竜を見よ
シャイニング・ティアーズ
信長の野望 Online
ファイナルファンタジーXI
Baldur's Gate Dark Alliance II



電撃PSはRPGの味方です

GoGoRPG

ごーごーれっつごーあーるぴーじー

イラスト／六堂秀哉

"Detonator"(起爆剤)がもたらすのは荒野をつんざく



WILD ARMS® the 4th Detonator

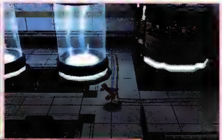
ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター
PS2 RPG
2005年 3月発売予定
▶SCE
▶価格未定
▶MC2(KB数未定)

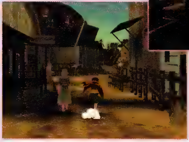
世界を二分する大戦から10余年…誰も知らない異世界

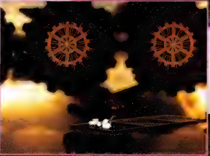
WORLD OF「WA4」 世界設定

冒険の舞台となる世界「ファルガイア」。シリーズおなじみの名前だが、設定はまったく新しいものになっている。そこではかつて、世界を二分する戦争が数十年にわたって続いた。その結果、国家は消滅し、環境の激変によって世界は荒廃。荒野をはいかいする魔獣におびえながら、人々は村や街単位の共同体を築き、細々と生活していた。









▲戦争が終結して10年以上が経った現在でも、倒壊した建物が放置されているなど、世界中が荒廃している。

▶フィールドには巨大な歯車が並ぶ場所も。戦争で使われた巨大兵器の残骸なのかもしれない。

▲人々は戦争によって荒れ果てた土地に住宅を構え、小規模の共同体を作って暮らしている。

研究所!?

▲大戦時に使われたと思われる研究所のような建物。ひょっとして今でも、ひそかに研究が行われている!?

革新と旅立ちの狼煙(のろし)!!

人気の『WA』シリーズが生まれ変わって今、その姿を現す！　危険とロマンに満ちた荒野に響く新たな口笛と銃声を聞き逃すな!!

新機軸満載のシリーズ第4弾!!

荒野が広がる世界を旅する「渡り鳥」たちの活躍を描いたRPGシリーズ『ワイルドアームズ（以下、WA）』。その最新作である『WA4』は、フィールドでのアクションやバトル、グラフィックやイベントの演出にいたるまで、すべての要素が新しく生まれ変わっているのだ！



アクション性アップ!



▼深い谷を飛び越え、一瞬のスキをスライディングでくぐり抜ける！　冒険はかつてないほどスリリング!!

進化したビジュアル!!



▲カメラがキャラの後方からの視点になり、グラフィックもより密に！



▲マンガ的なグラフィックとフェイシャルモーションの採用で、イベントもドラマチック。

HEXバトル!

▲六角形のマスが組み合わさってできたフィールドで戦うHEX制バトルを採用。戦術性が大幅にアップしているのだ。

前作「F」のデータを引き継ぐとうれしいファンサービスが!

発売中の「アルターコード：F」のセーブデータがあれば、[illegible]のアイテムの性能[illegible]る。また[illegible]も用[illegible]ど[illegible]



▶[illegible]ちに[illegible]を[illegible]A」の世界に[illegible]れてみてほしい。

THE HISTORY OF 『WA』

『WA』シリーズは1996年にPSで第1作が発売されたのを皮切りに、現在まで4タイトルをリリース。フィールドでのパズル的な謎解きやフォースアビリティに代表される独特の戦闘システム、西部劇テイストとファンタジーが融合した世界設定などが多くのプレイヤーをひきつけているのだ。そのシステムや雰囲気は、最新作である『WA4』にももちろん引き継がれている。そんな本シリーズを振り返ってみよう！



▲登場人物が銃で戦うなど、西部劇を思わせる雰囲気がシリーズ最大の特徴だ。

ワイルドアームズ	PS	1996年発売

遺跡から発掘された機械兵器・ARM（アーム）を使う主人公のロディとその仲間たちが、鋼の体を持つ魔族との戦いを繰り広げていく。フィールドでの手ごたえのある謎解きや、3Dのキャラが動き回るバトルシステムに注目が集まった。

ワイルドアームズ 2nd イグニッション	PS	1999年発売

どこにでもいる青年だったアシュレーが、緊急任務遂行部隊「ARMS」に抜てきされたことをきっかけに、ファルガイアの危機に立ち向かっていく物語。フィールドのポリゴン化で、立体的な仕掛けを生かした謎解きを存分に楽しめる。

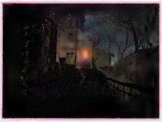
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード	PS2	2002年発売

理想と信念に燃える主人公の少女・ヴァージニアと3人の仲間が、それぞれの目的に向かって荒野を旅する物語。ポリゴンで描かれたキャラが入り乱れて戦う「クロスファイアシークエンス」により、戦闘の臨場感が格段にアップしている。

ワイルドアームズ アルターコード：F	PS2	2003年発売

第1作を、『3』のシステムをベースに再構築した、シリーズの集大成的作品だ。マップは3D化にともない、すべてが新規に描き直されており、シナリオも大幅に加筆・修正。リメイクというよりは完全新作に近い作品に仕上がっている。

「ファルガイア」が冒険の舞台!



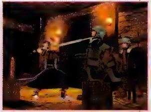
◀吊り橋の先にある洋館には、どんな危険が待ち受けているのだろうか。



▶延々と続く荒野に走る1本の線路。この先には新しい街がある?

『WA』シリーズを解くキーワード
「渡り鳥」…世界を旅するアウトロー

「渡り鳥」とは、富や名声を求めて世界を旅している冒険者のこと。彼らはときに欲に身をまかせたアウトロー（無法者）と呼ばれ、ときに自由の象徴としてせん望の眼差しを受けている。また、なかには人助けのために己の力を振るう者もいるのだ。



▲渡り鳥には腕自慢も多く、酒場などでのモメごとも日常茶飯事のようだ。

ひと足先にプレイ!

『WA4』FIRST CONTACT

ファーストコンタクト

開発中のROMをプレイして新生『WA』の実力に迫る

西部劇テイストなど、雰囲気こそシリーズの伝統を継承しているが、これまでとは明らかに違ったシステムや魅力を持つ本作。そこで、開発中のサンプルROMを実際に遊んだ担当ライターが、注目の新システムとプレイ感覚を語るッ!!

担当ライター紹介

有部デルま　戦国の世から時間旅行でやってきた渡り鳥。シリーズは、『3』以外すべてプレイ。好きな渡り鳥は『2』のカノン。サイコガン!

理論派青年 ひびきたける　戦場と球場を行ったり来たりしている渡り鳥。シリーズは『3』のみプレイ。好きな渡り鳥は『3』のギャロウズ。カレー!!

アクションの楽しさを満喫!

フィールド

FIELD

ダンジョンなどに待ち受ける練り込まれた謎解きを突破する快感は、シリーズの大きな魅力だが、WA4ではさらに進化! 操作してより楽しいものに生まれ変わっているのだ!

PLAY REPORT 座談会

RPGというより、ACTかも!?

ひびきたける（以下、たける）：というわけで『WA4』の開発中のROMを [illegible]

有部デルま：[illegible]

たける：[illegible]

デルま：うん。[illegible]

たける：[illegible]作していて気持ちいいってのが、けっこう印象深かった。

FIELD アクション

主人公のジュードを操作しさまざまなアクションで謎を解く

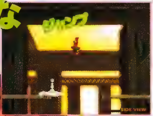
前作まで◎ボタンで使用できたダッシュが左スティックを強く倒すだけで可能に。◎ボタンでは代わりに、スライディングなどのアクションが行える。カメラ視点もキャラを追尾する方式に変更。キャラの位置や地形に応じて自動で見やすい視点に変化するのだ。



◀勢いよくすべり込むスライディングは木箱を壊したり、狭い場所を通り抜けたりしたいときに使う。



▼ジャンプ中に◻ボタンを押すと地面に急降下する踏みつけになる。スイッチを押す、木箱を壊すなど使用する場面は多い。



◀ダンジョン内の段差のある場所は⊗ボタンのジャンプを使う。空中でもう一度⊗ボタンを押すと2段ジャンプができる。



FIELD ロックオン

ジュードの気になったものが「?」や「!」で表示される

これまでにも、部屋にあるあやしいものを発見できる「注視」というアクションがあった。本作ではそれが進化。ジュードが向いた先に気になるものがあれば「?」や「!」が自動で表示され、対象をロックオン（L1ボタン+◎ボタン）すると情報が得られる。



「?」を調べるとヒントが!?

◀ジュードが疑問に思ったものには「?」が。そこから謎解きのヒントなどが得られるのだ。

CHARACTER FILE 1

ジュード・マーヴェリック

CV:白石涼子／Jude Marverik

本作の主人公で、13歳という年齢以上に子どもっぽい部分を持つ少年。とても素直な性格のせいか、謎を秘めた機械「ARM（アーム）」に意思を通わせることができる。彼はARMと仲間たちとの出会いをへて、世界全体を巻き込む大きな戦いに立ち向かっていく。



▼扉の窓をのぞくしぐさも、どことなく少年らしさを感じさせる。

デルチ：高いところにあるパイプを渡っていくダンジョンをプレイさせてもらったけど、完全に2D・ACTだったもん。超思いきってる
たける：そういえば、ダンジョンや街の外、いわゆるアウトフィールドをなくしたって開発の方が言ってたね。全部同じ縮尺っていえばわかるかな。町とダンジョンが連続したフィールドでつながってるんだよね。
デルチ：それじゃ馬はないのかな馬は！ [illegible] みたいに。
たける：さ [illegible]？ でも、乗り物は登場するのかってところは気になるね。ところで、新システムの「アクセラレイター」はどう？ 流れる時間を遅くするヤツ。
デルチ：あ〜、敵の弾丸や攻撃をかわしたりできる能力？
たける：そりゃ違うゲームだっつーの！ 詳しい仕組みは下の紹介記事を読んでもらうとして、RPGの要素としてはあまり類を見ないシステムかもね。
デルチ：発動中は時間の進みが遅くなるから、その間にゆっくり突破……のはずが、けっこうあせって失敗することが多かったのはなぜ!? ボクってダメな子なんだきっと!!
たける：このヒールベリーでも食べて落ち着け。ほら、万能すぎると攻略が簡単になりすぎるからさ。でも、無数のレーザーをかわす仕掛けに挑戦させてもらったけど、アクセラレイターを使えば普通にプレイするより簡単に突破できたよね。ただ仕掛けを解くってだけじゃなくて、アクションが苦手な人への救済策になってるところがニクイ。
デルチ：うん。仕掛けを解く楽しさはシリーズ最高かも。プレイさせてもらったROM持ってきちゃえばよかったよ。
たける：コラコラよしなさい。



◀グラフィックが大幅に向上し、荒廃した世界が臨場感たっぷりに

FIELD グッズ 剣や爆弾など、ダンジョン内のアイテムで仕掛けを突破!

前作までは、キャラごとに用意された固有のアイテムだった「グッズ」。しかし本作では、グッズがダンジョン内に配置されるようになった。グッズは剣や爆弾などさまざまな種類があり、ダンジョンではそれらを必要に応じて拾い、仕掛けを解いていくのだ。



▶しょく台などに火をつけられる。炎を飛ばして遠くの目標に当てることも可能。



▲シリーズおなじみのグッズである爆弾も登場。爆発で岩や木箱などを破壊して道を切り開こう。

FIELD アクセラレイター 時間の流れを遅くして仕掛けを突破していこう!

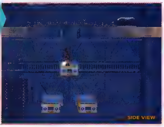
アクセラレイターは、ジュードを超加速状態にすることにより、周囲の時間を遅くする能力。例えば一定時間で消えてしまい、通常では渡り切れない橋も、アクセラレイターで時間を遅くすれば、簡単に突破することができるようになるのだ。



▶一定時間だけ足場が出現する場所では……。



▶出ている時間が短いので上まで行くことができない。



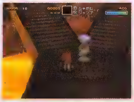
▲アクセラレイターで時間を遅くすれば、足場が消える前に先へ進める！



▲アクセラレイター発動中は、隠されたキャラ（お金）が見えるのも特徴。

FIELD エンカウントブレイク モンスターを「封印」してダンジョン内をサクサク移動

ダンジョンのあちこちにある黒いブレイクポイント。これは、対応したトラップを解いたりバトルに勝利したりして開放すると、そのダンジョンの敵出現率を0にすることができる。さらに開放後は、エンカウントの有無をR2ボタンで自由に変更可能だ。

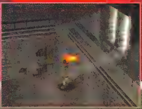


▶ブレイクポイントはダンジョンのあちこちにあり、セーブなども行える。

「ルートコンダクター」でフィールドのつながりもバッチリ!

本作では、前作に引き続き「ルートコンダクター」を搭載。これは、フィールド同士のつながりを、矢じるしで表示するシステムだ。矢じるしは3色あり、青はまだ通ったことのないポイント、黄色は一度でも通ったポイント、赤は直前に通ったポイントを表す。

▼前作まではアイテムが必要だったが、本作では最初から使えるので便利！

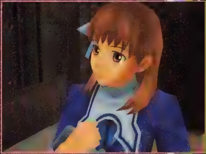


戦争で両親を亡くした可憐な少女



CHARACTER FILE 2
ユウリィ・アートレイデ
CV:川澄綾子／Yulie Ahtreide

やや人見知りの傾向があるものの、基本的には明るく優しい心を持つ少女。戦争によって両親を失ってからは、養護施設で暮らしていた。そのときの経験から、大人に対して強い不信感を抱いている。ジュードと同じくARMに意思を通わせる能力を持つ。



▲ジュードとの出会いの場面では、大人たちによって幽閉されていたようだが……!?

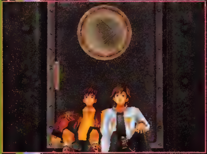


ここ一番で腰が引ける軟弱渡り鳥

CHARACTER FILE 3
アルノー・G・ヴァスケス

CV:高橋広樹／Arnaud G Vasquez

頭の回転が速く、口もうまい美形の18歳。一見完璧な男性だが、じつはかなりの臆病者で、いざというときに逃げ出してしまう。そのため、渡り鳥ではあるもののとくに危険な冒険をするわけでもなく、楽して日々の糧を得ようと、毎日を過ごしている。



▲ジュードに助けられるアルノー。これがきっかけで、アルノーは冒険に巻き込まれることに……？

より戦術的に BATTLE（バトル）

『WA4』でもっとも進化したのはフィールドだけではない。よりタクティカルかつ白熱したバトルが展開する、新要素満載の戦闘システムを紹介していこう!!

PLAY REPORT 座談会
より快適に、戦術的になったバトルシステム！

デルチ：戦闘はＳＬＧになっちゃったの？
たける：プレイしたあとにする発言じゃないね。
デルチ：ちょっと読者の疑問を声にしてみただけだよ。バトルフィールドがマスで区切られてるし、移動の要素もあるしで、戦闘はかなりＳＬＧチックになったよね。
たける：でも、戦闘のテンポがよくて驚いた。
デルチ：バトルフィールドがちょっと狭めなのがよかったんだろうね。敵のところへたどり着くのに何ターンもかかるとか、そういうのがないもん。
たける：『3』や『F』の「クロスファイアシークエンス」でキャラが走り回ってたけど、あくまで演出だったじゃん。あれに移動の概念を盛り込んでシステム化したらこんなカタチになりました、って感じかな。
デルチ：攻撃とか回復とかが、ＨＥＸ単位で効果があるっ

BATTLE HEX（ヘクス）制 SLGの要素を盛り込んだ新感覚バトル!!

戦闘は、「ＨＥＸ」と呼ばれるマスで構成されたバトルフィールド内を、敵味方が入り乱れて戦う新システムを採用。ＳＬＧのように、敵味方の位置関係が戦いに大きな影響を与えるため、これまで以上に頭脳的な戦いが楽しめるのだ！　そんなＨＥＸ制バトルの特徴を詳しく紹介していこう。



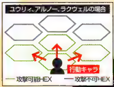
▲敵に遭遇すると、７つのＨＥＸで区切られたバトルフィールドに移行。ＨＥＸの数は常に７つだが、敵味方の初期配置は毎回変わる。

Point.1 HEXで区切られた戦場

戦闘は、ＨＥＸで区切られたバトルフィールドで進行。敵の位置や特徴をふまえて味方の移動や攻撃などを行い、勝利を目指すのだ。基本的に移動は１ＨＥＸずつ。攻撃も、隣接するＨＥＸに対して行うのが主だ。だがもちろん、遠距離攻撃や敵を強制的に移動させる技もある。

通常攻撃は隣接HEXへ

▼図のように、通常攻撃は隣接するＨＥＸにいる敵のみが対象だ。



主人公・ジュードは遠距離攻撃可能

▶ＡＲＭを使うジュードは、離れたＨＥＸへも攻撃できる。ほかのキャラにはどんな特徴が!?

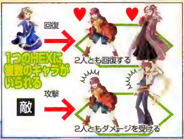


Point.2 行動はHEX単位で効果を与える

本作では、１つのＨＥＸに複数のキャラが滞在できる。ここで特徴的なのが、攻撃や回復がＨＥＸ単位で効果を与えるということ。つまり、複数の敵がいるＨＥＸに攻撃すれば、そこにいる全員にダメージを与えることができるのだ。もちろん、逆に味方がまとめてダメージを受けることも……。



▲敵を１カ所に追い詰めることができれば、多数の敵も簡単に撃破できる！



◀１カ所に集まるメリットも当然ある。１つのＨＥＸにいれば、複数のキャラをまとめて回復可能だ。

Point.3 HEXに属性があることも

今回掲載した画面写真を見ると、ＨＥＸに色がついているのがわかる。この色は、そのＨＥＸの属性を表すもの。例えば、ＨＥＸが緑色なら風属性の攻撃の効果が倍増、といった効果が得られる。敵を弱点属性のＨＥＸに追い込めば、が然戦いを有利に進められるのだ！



▲敵味方が行う攻撃の効果やそれぞれの位置関係、そしてＨＥＸの属性。この３つがからみ合い、これまで以上に奥深い戦いが楽しめる！



BATTLE 戦闘画面 画面写真から「WA4」のバトルを読みとる

これまでと比べ、ガラッとさま変わりした戦闘システム。HEX制という大きな変更点以外にも、戦闘画面から前作までとの違いをいくつもうかがうことができる。下の写真からピックアップした要素以外にも、表示の簡略化など全体的にシェイプアップ。派手な演出が盛りだくさんながら、画面の見やすさは逆に向上し、遊びやすくなっているのだ。

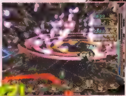


行動順はキャラの「反応」の高さで決定

画面下には、敵味方の行動順が表示される。この順番はパラメータの1つ「反応」が高いほど早く回ってくる仕組みだ。

FP（フォースポイント）でフォースアビリティを使用

「WA」の戦闘といえば、キャラ固有の特殊能力「フォースアビリティ」が欠かせない。これまでは各キャラにFPゲージがあったが、本作ではパーティ全体で共有することになりそう。そのほか、シリーズおなじみのガーディアンなどはどうなる!?



▶フォースアビリティは、すべてのHEXに効果があるなど、通常攻撃にはない、特殊な効果がある。

演出面もパワーアップ!



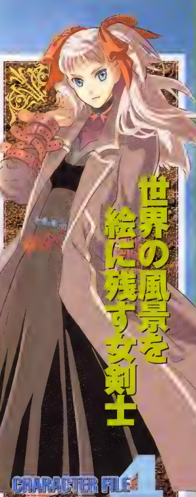
◀特殊な技を使ったときには、ド派手な演出が挿入される！

PLAY REPORT

デルチ：おい、このやる……

から楽しみだね。





CHARACTER FILE 4
ラクウェル・アップルゲイト

CV:生天目仁美／Raquel Applegate

ぶっきらぼうな口調とクールな眼差しで、近寄りがたい雰囲気をただよわせる19歳の女性剣士。しかし、実際は面倒見がよく、パーティのまとめ役となる。そんな彼女が旅を続ける目的は、荒廃した世界でわずかに残された、美しい風景を描きとめることだという。



▲一人旅を続けているラクウェルは、剣の腕も一流。戦闘面でも頼りになりそうだ。

最新情報+『KHCOM』から

キーブレードを持つ謎の少年を公開! 名前が不明な点にも理由が……!?

GBA『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』

新キャラ&新ワールドに関する最新情報を公開! さらに、GBA版『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』(以下、『KHCOM』)の登場キャラをチェックしつつ、『キングダム ハーツII』(以下、『KHII』)へのつながりを探っていく!!







▲ブレイヴフォームになればソラも2本のキーブレードで戦えるが、彼は通常の状態で2本のキーブレードを使いこなせるようだ。また、その独特のキーブレードの形状も気になるところ。

謎の少年

昼でも夜でもない夕闇の街「トワイライトタウン」で暮らす少年。名前が隠されているのは、それ自体に意味があるためと考えられるが……。ソラやリクとの関係は!?

KINGDOM HEARTS II キングダム ハーツII

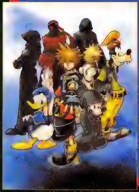


キングダム ハーツII	
PS2 RPG	発売日未定
	▶スクウェア・エニックス
	▶価格未定
	▶MC2(KB数未定)



ここまでわかった! メインイラストに描かれたキャラも残すはあと1人!

第1報で掲載したイラストに描かれていた何名かのキャラ。現在まったく謎とされているのは、後ろ姿の少女だけ。彼女の公開と同時に、情報も加速してくる!?







『KHII』につながる物語 『KHCOM』で明かされる謎とは!?

『KH』と『KHII』をつなぐ物語が描かれるGBA版『KHCOM』。そこで今回は、この作品の登場キャラの気になるエピソードをチェック! 『KHII』との関係を予想していこう。

王様とリクの前に現れたのは……

『KH』のエンディング直後、王様とリクは行動をともにしていたようだ。そんな2人の前に赤いコートの男が! はたして彼の狙いとは……。

▶言葉からは、2人を導いているようにも思えるが……。





▲このあと、王様とリクが体験する出来事とは!?

『KHⅡ』へのつながりを探る!

PS2『キングダム ハーツⅡ』





黒コートの集団やソラともかかわりを持つと思われる新キャラに加え、ワールドの情報もキャッチ！　そしてGBA版『KHCOM』も発売され、その展開から『KHⅡ』の物語も少しずつつながりが見え始めてきた。そのつながりに迫るため、最新情報とともに『KHCOM』の登場キャラを見ていこう。

NEW Character キャラクター

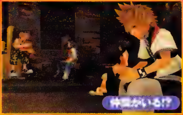
新たに公開された"謎の少年"の素性とは……

第１報で紹介して以来、続報が待たれていた「ソラを知る少年」の情報をついに入手した。だが、残念ながら名前に関しては現在不明（これには何か理由が!?）。この少年は、本作の冒険の出発点である「トワイライトタウン」で、仲間たちとともに暮らしているようだ。ということは、序盤で出会うことができそうだが……。なぜソラのことを知っているのかも、そこで明らかになるのだろうか!?





アクセルと対決！



▲少年は仲間たちと「トワイライトタウン」で暮らしているようだ。仲間の１人が何かを熱く語っているが、少年はぼんやりと「あること」について考えている。それは……。



▲アクセルの作り出した強烈な炎が、謎の少年を襲う！　２人は面識があるようだが……。

▶少年の前に白色の巨大な敵（？）が出現！ ハートのマークが見当たらないが、こいつもハートレスなのか？

NEW World ワールド

新たに2つの世界が明らかになった!

前作にも登場したが、実際には行くことのできなかった世界「ディズニーキャッスル」。今作ではここにも行くことができるようだ！　さらに「ナイトメアー・ビフォア・クリスマス」の世界も「クリスマスタウン」が新たに加わり、すべてがリニューアルされて登場する。そこでは、新しい仲間がパーティに加わる可能性も……？

主人公 ソラ

ディズニーキャッスル



▶城内はハートレスでいっぱい！　王妃や住人たちの姿が見えないが、無事なのだろうか……。

ジャックとクリスマスタウンで再会!





◀ハロウィンタウン[illegible]ラたちは、仮装のソ[illegible]ャックと出会う。新[illegible]に期待しよう!!

ナミネは『KHⅡ』にも登場?

『KHCOM』にはナミネという女の子が新たに登場する。どうやら黒コートの集団に捕らわれているようだが……。彼女とリクの関係も気になるところだ。



リクと知り合いのようだが



ナ　ミ　ネ

◀黒コートの集団、そしてリクと言葉を交わすナミネ。彼女は、『KHⅡ』にも登場するのか？

黒コートの集団の目的とは……

『KH』では謎めいた言葉を投げかけ、ソラを試していた（？）黒いコートの男。当然ながら存在するのは１人と思われていたが、なんと『KHCOM』には6人もの黒いコートの人物が登場するのだ。



◀ソラとアクセルの対決もある!?



◀彼らの目的とは!?　そして『KHⅡ』での登場は!?

黒コートの集団

	名前	特徴
1	アクセル	炎を操る熱血漢？　しつこくソラを狙う!?
2	ゼクシオン	判断力と分析力に長けたクールな知略家
3	マールーシャ	集団を束ねるリーダー的な存在の男性
4	ラクシーヌ	唯一の女性。雷を操る能力を持っている
5	レクセウス	がっしりした体格の男性。武器は腕力？
6	ヴィクセン	氷を操る男性。冷酷かつ残忍な性格





闇の力を振り払い、希望を取り戻せ!!

STELLA DEUS
ステラデウス

滅びの運命に立ち向かう『ステラデウス』のストーリーもいよいよ中盤戦。今回は、第三章の終わりまでのバトルを中心に攻略しよう。

第三章「闇の胎動」の「ベフィ砂漠」~「精霊の門前」までを攻略!!

世界を救う唯一のカギである精霊の門があるという、旧マニ王国の首都・リルト。そこを目指して旅するスフィーダたちだが、その行く手には、錬金術が生んだ恐怖の兵器・ゴーレや、闇に生きる恐怖の暗黒兵など、凶悪な敵ばかりが出現する。そして、暗黒兵を率いてスフィーダたちを襲う謎の女性・ネブラもその姿を見せ始め、物語は新たな局面を迎える! 今回は、この強敵たちに打ち勝つためのポイントを徹底攻略!!

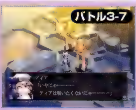


◀謎の女性・ネブラ。彼女の目的はいったい!?

STELLA DEUS
(ステラデウス)
PS2
S・RPG
発売中
▶アトラス
▶¥6,980（税込¥7,329）
▶MC2（183KB）

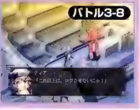
EVENT CLOSE UP ストーリー分岐に関するイベントをチェック!

第三章後半で、ストーリー分岐条件に影響してくるイベントは2つ登場する。どちらのイベントも、猫耳少女・ティアに関するもので、行動の結果によって、彼女が仲間になるかならないかが決定するのだ。ここでは、それらのシーンをチェックしておくので、このシーンの前には必ずセーブし、データを取っておこう。



▲戦いたくないというティアが登場するバトル。彼女を倒さずにクリアすると……?

▼ここでは、ティアが味方増援として登場。彼女と協力して敵を倒そう。



ストーリー攻略

リルトを目指すスフィーダたちの前には砂漠地帯が広がっていた。終末を感じさせる不毛な大地を踏みしめながら、前へと突き進む!

バトル3-5 ベフィ砂漠

勝利条件	敵の全滅
敗北条件	スフィーダが倒される
強制出撃	スフィーダ

「暗黒兵強化」を持つ敵を最優先で攻撃!

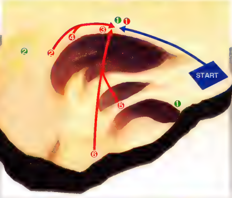
このバトルに出現するデビルは、全員が連係攻撃可能なうえ、Ｅｚも所持している。なかでも❶のデビルは、周囲のデビルの能力を上げる「暗黒兵強化」のＥｚを持ち、その範囲も非常に広いのでやっかいだ。全員で❶に進軍し、集中攻撃で倒してしまおう。そのあとは接近してくる❷❸❹を攻撃だ!





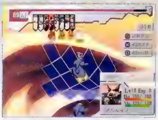
▲❶のＥｚ範囲は、こんなにも広い。周囲のデビルがパワーアップしてしまうので、この敵の撃破を最優先に動こう。

◀❶はこちらのスタート地点から一番近い位置にいるので、すぐ前に出てきてくれる。連係攻撃で一気に仕留めよう。



攻略ポイント

❶を倒し、続けて❷❸❹を撃破したあとは、その場にとどまって残る❺❻を待とう。なぜなら、その位置にいれば、敵はマップ中央のくぼみを通らざるをえないからだ。このくぼみの上部は、一部を除くほとんどの部分が進入禁止マスになっており、下から上に移動するのは非常に難しい。敵が移動に手こずっているうちに、魔法や弓で攻撃すれば、とても簡単に撃破できるのだ。しかも、高所からの攻撃となるため、弓の威力が上がるのもうれしいところ。❶❷❸❹との戦いに勝ち抜けば、多少レベルが低くても、十分にクリアは可能なのだ。



◀進入禁止マスに阻まれて、敵はこちらに接近できない。

BATTLE MAP DATA

■敵ユニット
❶デビル [HP:760/MP:128]
❷デビル [HP:760/MP:128]
❸デビル [HP:760/MP:128]
❹デビル [HP:760/MP:128]
❺デビル [HP:760/MP:128]
❻デビル [HP:760/MP:128]

■隠しアイテム
❶ピュリファイア
❷金貨

バトル 3-6 名もなき難民集落

勝利条件	敵の全滅
敗北条件	スフィーダが倒される
強制出撃	スフィーダ



こちらから積極的に接近しよう

このバトルに登場するゴーレ ベータたちは、❷を除く全員がSS「地形コスト無視」と、AS「ブラスター2」を持っている。移動にAPコストがかかる砂漠でも自由に動きまわり、長距離から「ブラスター2」を放ってくるのだ。そのため、敵の接近を待たずに、こちらから近づいたほうがいい。進行ルートどおりに移動し、敵を各個撃破しながら戦おう。

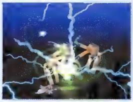
●BATTLE MAP DATA●

■敵ユニット
❶ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
❷ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
❸ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
❹ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
❺ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
❻ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
❼ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
❽ゴーレ ベータ［HP:915/MP:151］
■隠しアイテム
❶リラクゼーション
❷元気の実


▲❶と❼は「機兵強化」のＥｚを持つので、ほかの敵より先に倒そう。

攻略ポイント 近づく敵を一網打尽にせよ

マップの奥に陣取る❶❷❸❹は、❼の初期配置の場所から2、3マス前に踏み込むと、一斉に接近してくる。そこで、その手前に味方を集結させ、それからHPの高いユニットをオトリ役として踏み込ませよう。すると敵が近づいてくるので、あとは魔法を中心に攻撃を仕掛けてやれば、簡単にクリアできるのだ。また、アドニスやプリエが範囲攻撃魔法を使えるようなら、もっと楽に倒すことができる。


◀3段階目までクラスチェンジしていれば使えるはず。

バトル 3-7 マニ王国首都リルト

勝利条件	ゴーレ ベータの全滅
敗北条件	スフィーダが倒される
強制出撃	スフィーダ



▼APが50以下のときに範囲内に入ると突然行動終了になる「強制終了」はやっかい。

多彩なＥｚ効果に注意！

強敵のティアに、Ez所持・連係攻撃を持つゴーレ7体の強力な敵が勢ぞろい。また、「機兵強化」や「強制終了」などのEzを持っているので、移動の際はEz範囲に注意しよう。なお、隠しアイテム❶はレアなアクセサリーなので、なるべく回収しておこう。



●BATTLE MAP DATA●

■敵ユニット
❶ティア［HP:2820/MP:120］
❷ゴーレ ベータ［HP:960/MP:156］
❸ゴーレ ベータ［HP:960/MP:156］
❹ゴーレ ベータ［HP:960/MP:156］
❺ゴーレ ベータ［HP:960/MP:156］
❻ゴーレ ベータ［HP:960/MP:156］
❼ゴーレ ベータ［HP:960/MP:156］
❽ゴーレ ベータ［HP:960/MP:156］
■隠しアイテム
❶ブルーリボン
❷元気の実
❸リラクゼーション
❹金塊

攻略ポイント [illegible]

敵のAS「ブラスター2」は、段差があっても問題なくこちらを攻撃できる。上の段にいるからといって安心していると、突然攻撃されることも多い。マップ中央を進むときは、一直線にならないようにして慎重に進もう。またこの攻撃は、❹❺の得意技。そこで、上の段から弓や魔法で集中攻撃をかけ、味方が攻撃される前に倒すのも手だ。とくに、魔法は効果が高いのでオススメ。


▶意外なところから攻撃してくる。ＨＰの低いユニットは要注意！

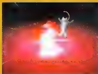


BOSS ティア

●レベル：Lv.22　●クラス：グラップラー
●スキル：ラッシュ(AS)、スマッシュビート(AS)、反撃30%(SS)、毒20%(SS)、連係「焔」(SS)、睡眠(Ez)

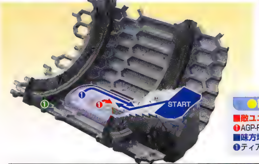
[illegible]

じつはティアを倒さなくてもクリアは可能。しかも、そのほうがあとでいい結果になるので、できるだけ交戦は避けたい。ここで、ＨＰの高いユニットを接近させ、オトリにしよう。もちろん、回復役を１人つけることも忘れずに。大ダメージを受けたり、Ez「睡眠」で眠らされたりしたら、すぐに回復させよう。


◀AS「スマッシュビート」は威力満点！

バトル 3-8 精霊の門前

勝利条件	AGP-F型改の撃破
敗北条件	スフィーダが倒される
強制出撃	スフィーダ、ティア



まずはティアを救出

バトル3-7からの連続戦闘となる。ここでは、ティアがHP半分の状態で味方増援として登場し、味方の最大出撃数が1人ぶん減る。なお、ティアが倒されると、今後の展開に悪影響が出るので、プリエなど回復魔法を使えるユニットを必ず出撃させておこう。


▶ティアは、一撃でも食らうと致命傷に。

●BATTLE MAP DATA●

■敵ユニット
❶AGP-F型改［HP:4160/MP:240］
■味方増援ユニット
❶ティア［HP:570/MP:120］
■隠しアイテム
❶金貨



BOSS AGP-F型改

●レベル：Lv.24　●クラス：ゴーレ ベータ
●スキル：ブラスター(AS)、[illegible]
防御＋20%(SS)、恐怖(Ez)

[illegible]

「防御＋20%」と「反撃30%」のSSで、直接攻撃に対する防御は完璧。ここは、魔法を中心に攻めたほうが得策だ。ティアを本隊と合流させたら、前衛ユニットで壁を作って敵を足止め。あとは、階段の上に陣取った後衛ユニットの攻撃魔法でたたみかけよう。


▲高所から攻撃すれば、リーンの弓も十分に効果あり。

マップの見方● 「START」は味方の初期配置エリア、●は敵ユニットの初期配置、●は味方増援ユニットの初期配置、●は隠しアイテムの位置を示しています。青色の矢じるしはオススメ進軍ルート、赤色の矢じるしはオススメ進軍ルートで移動した場合に想定される敵の移動パターンとなっています。

データベース

今回は、後半戦を戦い抜くために必要な「スキル」と強力なアイテムを生み出す「合成」の2つにスポットライトをあてておこう!

スキル 激戦が続くゲーム後半戦に備えて第三章後半で準備を整えておくこと

第三章を越えると、暗黒兵など以前から登場してきた敵がパワーアップ！ このため、戦闘を有利に戦うためには優秀なスキルが必要不可欠となる。そこで、ここでは第三章後半あたりで習得できるようになるスキルのデータと、主要キャラ6人のオススメスキルを大公開！ なお、ここであげているスキルは、第2段階目のクラスチェンジまでで習得できるものとなっている。

スフィーダ 近距離戦に有効なスキルを装備させよう

優秀な前衛ユニットとして機能する主人公。敵と接近する場面が多いため、直接攻撃をパワーアップさせる「威力+10%」を装備させたい。さらに、大ダメージが期待できる「ソニックブレード」や「ジャスティスソード」があれば、ボス戦で活躍できる。

- ウルブズファング(AS)
- ソニックブレード(AS)
- ジャスティスソード(AS)
- 連係「閃」(SS)
- 威力+10%(SS)
- 石化防御(SS)
- 回避率アップ(Ez)

リーン 強力な攻撃魔法を中心にしたスキルを装備させよう

広い範囲をカバーすることができる「ホワイトウィング」は、攻撃力が高く、ストーリーが進めば進むほど有効な攻撃方法となる。この攻撃力をさらに高めるためにも「魔威+10%」は必ず装備させておきたい。HPの回復は、「自動HP回復」で行うのがベストだ。

- ストーンアーマー(AS)
- ストーム(AS)
- クラスターレイ(AS)
- ホワイトウィング(AS)
- 連係「閃」(SS)
- 魔威+10%(SS)
- 装飾入手(SS)
- 自動HP回復(Ez)

グレイ キャラの特性である機動力を生かした構成に

キャラの特性である機動力をフルに生かすためには、移動時の消費APを－2してくれる「俊足」や移動時に地形からの影響を受けなくする「地形コスト無視」を装備すること。これで素早く敵に近づき、大ダメージを与える「エアライン」などを狙っていこう！

- マジックバースト(AS)
- ハイブースト(AS)
- エアライン(AS)
- 連係「閃」(SS)
- 地形コスト無視(SS)
- 俊足(SS)
- 移動コスト増加(Ez)

アドニス 攻撃魔法を主体に組み合わせるのがベスト!

回復魔法はプリエにまかせて、アドニスには強力な「メルトダウン」や「レイストーム」などの攻撃魔法を装備させること。なお、アドニスの基本スキルには魔法の威力を上げるものがないので、合成で「魔威+10%」が得られる「魔威の書上巻」を作っておこう。

- レイブリット(AS)
- レイストーム(AS)
- メルトダウン(AS)
- キュアウーンズ(AS)
- 連係「閃」(SS)
- SP+10%(SS)
- 石化防御(SS)
- 生命力吸収(Ez)

ギャラント 圧倒的な体力と攻撃力を生かすスキルをつけよう

魔法系には弱いが、物理攻撃に対してはめっぽう強いギャラント。この長所を伸ばしつつ、短所をカバーするには、「通常ダメージ軽減」と「魔回+20%」を装備させるのがいいだろう。これらを装備することで、スフィーダなみの壁役として機能するのだ。

- ヘヴィクロス(AS)
- オールブレス(AS)
- パワーグランド(AS)
- 連係「閃」(SS)
- 威力+10%(SS)
- 魔回+20%(SS)
- 通常ダメージ軽減(Ez)

プリエ 癒しのエキスパートらしく回復中心の構成にしよう

行動終了時のAP残量に応じて、さまざまな状態異常を改善してくれる「清浄」やキャラのHPを大幅に回復する「ゴッドボイス」など、治療系のスキルを充実させておきたい。攻撃のチャンスには、広範囲の敵へ大ダメージを与えられる「ヘブンズゲート」を使おう。

- プレイ(AS)
- ブレス(AS)
- ゴッドボイス(AS)
- ヘブンズゲート(AS)
- 連係「閃」(SS)
- 魔威+10%(SS)
- 道具入手(SS)
- 清浄(Ez)

サポートスキル(SS)

スキル名	効果	スキル説明	MP	AP	SP	射程	範囲	対象
連係「閃」	連係	連係「閃」が使えるようになる	0	70	80	アローン	アローン	自分
威力+10%	物理ダメージ増加	威力が10%上昇する	0	0	30	アローン	アローン	自分
防御+10%	物理防御力増加	防御が10%上昇する	0	0	30	アローン	アローン	自分
防御+20%	物理防御力増加	防御が20%上昇する	0	0	50	アローン	アローン	自分
命中+10%	物理命中増加	命中が10%上昇する	0	0	30	アローン	アローン	自分
回避+10%	物理回避増加	回避が10%上昇する	0	0	30	アローン	アローン	自分
魔回+10%	魔法回避増加	魔法回避が10%上昇する	0	0	30	アローン	アローン	自分
魔回+20%	魔法回避増加	魔法回避が20%上昇する	0	0	50	アローン	アローン	自分
EXP+10%	EXP増加	入手するEXPが10%増加する	0	0	30	アローン	アローン	自分
反撃10%	反撃	攻撃を受けると10%の確率で反撃する	0	0	30	アローン	アローン	自分
毒10%	毒	攻撃命中時に10%の確率で毒を与える	0	0	30	アローン	アローン	自分
恐怖10%	恐怖	攻撃命中時に10%の確率で恐怖を与える	0	0	30	アローン	アローン	自分
毒防御	毒防御	状態異常：毒を完全に防ぐ	0	0	40	アローン	アローン	自分
暗闇防御	暗闇防御	状態異常：暗闇を完全に防ぐ	0	0	40	アローン	アローン	自分
睡眠防御	睡眠防御	状態異常：睡眠を完全に防ぐ	0	0	60	アローン	アローン	自分
石化防御	石化防御	状態異常：石化を完全に防ぐ	0	0	80	アローン	アローン	自分
恐怖防御	恐怖防御	状態異常：恐怖を完全に防ぐ	0	0	60	アローン	アローン	自分
俊足	俊足	移動のAP消費－2	0	0	50	アローン	アローン	自分
ジャンプ+2	ジャンプ増加	高低差の移動可能範囲を+2する	0	0	80	アローン	アローン	自分
道具入手	道具入手	倒した敵の道具を必ず入手する	0	0	50	アローン	アローン	自分
地形コスト無視	地形コスト無効化	移動時のAP消費で地形の影響を受けない	0	0	80	アローン	アローン	自分

アクションスキル(AS)

スキル名	効果	スキル説明	威力	MP	AP	SP	射程	範囲	対象	範囲中心
ジャス[illegible]	物理ダメージ	光の巨大な刃が敵を貫く	330	90	75	120	サークルA	アローン	敵	カーソル
エアライン	物理ダメージ	エネルギーを光として放つ	330	110	75	120	クロスC	アローン	敵	カーソル
パワ[illegible]	物理ダメージ	斧を大地にたたきつけ衝撃で敵を襲う	210	100	80	120	アローン	サークルA	敵	自分
フレイムストライク2	物理ダメージ	剣にエネルギーをため爆発させる	90	60	65	70	クロス	アローン	敵	カーソル
フレイム[illegible]3	物理ダメージ	剣にエネルギーをため爆発させる	200	90	70	120	クロス	アローン	敵	カーソル
ラスタイレイザー2	物理ダメージ	鎧ごと貫く重い矢を放つ	190	60	65	0	サークルC	アローン	敵	自分
ラスタイレイザー3	物理ダメージ	鎧ごと貫く重い矢を放つ	280	90	70	0	サークルD	アローン	敵	自分
アイアンフィスト2	物理ダメージ	黄金の左右コンボでダウンを奪う	200	60	65	70	クロス	アローン	敵	カーソル
アイア[illegible]3	物理ダメージ	黄金の左右コンボでダウンを奪う	300	90	70	120	クロス	アローン	敵	カーソル
ピックポケット	アイテム入手	盗める物は何でも盗む	-	70	65	200	クロス	アローン	敵	カーソル

Ezスキル

スキル名	スキル説明	MP	AP	SP	対象
移動[illegible]	移動コストが20AP増加する	0	0	120	敵
通常ダメージ軽減	攻撃のダメージを20%減少させる	0	0	60	全味方
スキルダメージ軽減	スキルのダメージを20%減少させる	0	0	60	全味方

攻略班によるぶっちゃけ座談会 Vol.2

みんなが気になってる『ステラデウス』の3つの謎を解明!?

前号に引き続き、『ステラデウス』の気になる部分について、本誌攻略班の隊員3人が朝まで討論！ その結果導き出された答えとは……!?

参戦隊員

A 暴走気味のBを冷静な目で見守る編集さん。

B

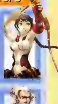
C

お題その1 強さ スフィーダを除くパーティメンバーのなかで"強い!"と感じたキャラクターは?

A：第三章終了時点までに仲間になるパーティメンバーのなかで、スフィーダ以外で強いキャラクターを3人あげてもらおう。
C：リーンは外せませんね。強力な攻撃魔法を持っているし、回復魔法もあるし。万能なキャラクターですよ。
B：うん、魔法キャラ好きのオイラもオススメするよ。とくに広範囲の敵へ大ダメー……。
A：（Bは無視して）確かに、ほかのキャラクターと比べると最もバランスがいいかも知れないな。で、第2候補は？
C：う～ん、どれも微妙な感じですが、あえて言うなら壁役のギャラントですね。このゲームでは壁役が少ないですし。高い攻撃力も魅力ですね。
B：ちょ～っと待った！ 壁役なら、最適なキャラがいるよ!!
A＆C：ん!? そんなキャラクター、ほかにいたか？
B：セイオン、セイオン王子！
C：あー、確かに壁役としては最適ですが、第三章には登場しないですし……。
B：いや、あの般若顔は外しちゃいけないと思う。
A：（やっぱりBは無視だな）ところで、最後の1人は誰にする？ アドニスあたりか？
C：攻撃魔法は確かに魅力的ですが、リーンと比べると見劣りしますね。ここは、機動力や特殊なスキルを多く持つグレイが最適かと思います。
A：うむ、これで決定としよう。
B：オレの話も聞いてくれ～…。

攻略班イチ押しキャラTOP3

TOP1 リーン



TOP2 ギャラント



TOP3 グレイ



スキル表内の射程・範囲の見方

合成 アイテムランク4同士の組み合わせで作成できるオススメアイテム公開!!

ここでは、ランク4同士のアイテムを合成したときのオススメアイテムを公開しよう。なお、ランク4のアイテムは、第三章の時点ではあまりSHOPにそろっていないが、今までに獲得したアイテムを合成することで作成できる。とくに書物系やアクセサリー系は、敵から入手する確率も低いので、合成を上手に活用してもらいたい。

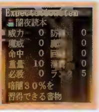


◀ステージボーナスで獲得したアイテムが多いほど、作成しやすい。

オススメアイテム1 闇夜読本

この本を使用すると、攻撃時に敵へ暗闇の効果を与えることができるSS「暗闇30%」を習得することができる。攻撃した敵を暗闇にする確率が格段に高いだけに、クラスチェンジを第2段階まで進めないと習得できない貴重なスキル。スフィーダやギャラントといった前衛キャラに、ぜひ持たせておきたい。

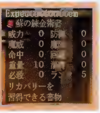
合成組み合わせ例



オススメアイテム2 蘇の錬金術書

石化や暗闇といった、状態異常を回復するSS「リカバリー」を習得できるアイテム。意外と軽視しがちな状態異常も、長い期間放っておくと痛い目にあいやすい。このため、スフィーダやグレイといった前衛キャラにこの魔法を覚えさせて、後衛は攻撃魔法に集中させるような環境を整えるといい。

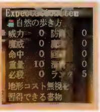
合成組み合わせ例



オススメアイテム3 自然の歩き方

このアイテムを使用すると、移動時に地形からの影響を受けなくなるという、優秀なSS「地形コスト無視」を習得することができる。装備品の重量がかさみがちなスフィーダやギャラントの移動力を上げるのはもちろん、行動順が回ってくるのが遅い回復役のプリエにもマスターさせておきたいスキルだ。

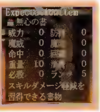
合成組み合わせ例



オススメアイテム4 無心の書

ゴーレの「ブラスター」やデビルの「オーガイレイザー2」など、敵の強力なASダメージを軽減するEz「スキルダメージ軽減」を習得できるアイテム。HPが少ないリーンやプリエといった後衛キャラや、最前線で壁役となるギャラントなどに覚えさせておいて損のないスキルといえるだろう。

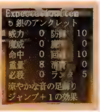
合成組み合わせ例



オススメアイテム5 銀のアンクレット

装備しているだけでSS「ジャンプ＋1」と同等の効果が得られる、優秀なアイテム。瓦礫や砂地など、第三章のマップには段差が多い。このような場面で、このアイテムを装備しておけばスムーズに移動することが可能。後半戦に備えて装備しておきたいアイテムの1つといえるだろう。

合成組み合わせ例



Check! クラスチェンジのキーアイテムを合成で作る

キャラクターの能力と、使用できるスキルの数が大幅にアップする「クラスチェンジ」。これを実行するには、キャラクターの能力に加えてキーアイテムが必要になる。このキーアイテムが、なんと合成で作成することが可能なのだ。右で紹介している組み合わせは、そのなかの一例。これを駆使すれば、傭兵のパワーアップも可能だ！





◀▲傭兵も、スフィーダたちと同じようにクラスチェンジできる。

キーアイテム合成例

- マンゴーシュ＋邪の書……焼けた[illegible]

お題その2 傭兵 数多く仲間になる傭兵のなかでも使い勝手のいいキャラクター（系統）は?

A：主要キャラクターに続いて、次は傭兵のランキングを決めてみよう。
C：傭兵は、同じ系統の主要キャラクターが仲間に入るまでの穴埋め的に考えられていますが、主要キャラクターのレベルが上がるまでは十分戦力として計算できますね。
B：へぇー、強いんだ傭兵って。ところで、ドコで仲間にすんの？
A：……（やっぱり、コイツはダメだ…）。で、結局、序盤を含めて使いやすい傭兵の系統はどうなのよ？
C：回復役のクレリックを筆頭に、遠距離攻撃が可能なアーチャー。あと、壁役として期待できるアイアンフィストの順に使いやすいですね。

使いやすい傭兵BEST3

使用率No.1 メルカトル



使用率No.2 アリアス



使用率No.3 ゴディ

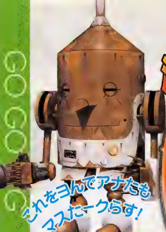


お題その3 女性キャラ 『ステラデウス』のキレイどころ7人を豊かだと思われる順に並べてみると……!?

B：ぶっちゃけ、エキドナ姐さんがトップだと思うんですよ！　爆!!
A：い、いきなりどうした、B!?
C：う～ん、ナニを言っているかイマイチわかりにくいんですが、ほかにもイイ女性キャラはいるじゃないですか。秘密めいたネブラやルーメンに、ヒロインのリーンとか……。
B：グッジョブCちゃん！　わかってんじゃないの～!!　公式のデータだとリーンよりもアドニスのほうが上なんだけど、インタビューのときにキャラクターデザインの副島成記さんが「ボクの願望が反映されて、大きくなっていってます」って言ってたもん！　下の順番でバッチリなんですよ、Aさん!!
A：う、うん。じゃ、コレで。だが個人的には、逆並びのほうが……。
B&C：な…なんだって!!

アトラス非公式 ひと目でわかる…▶▶▶▶





激戦必至のボス敵が待つベテランハンターの仕事を解説!

Arc The Lad GENERATION ™
アークザラッド ジェネレーション

ベテランハンターになったエッダの前に立ちはだかる難解な掲示板仕事と、強敵との戦いを徹底フォロー! もちろん、攻略範囲内で入手できるカードリストや合成レシピなども大公開する!!

PS2 / RPG	アークザラッド ジェネレーション
	発売中
	▶SCE
	▶¥5,800(税込¥6,090)
	▶MC2(41KB) "PlayStation 2"専用ネットワークアダプター対応(※)

ストーリー攻略編
ベテランの掲示板仕事2つとマスターのハンター試験を攻略!!

行動チャート

chart 1 ルルムの掲示板仕事1
- ハンターギルドの掲示板仕事「除霊師を求む!」を請けたら、評議場2階にいるコレオプト族の女性(スキルセ)に話しかける
- 水の神殿に移動して、ボスのセルキスを倒す
- ルルムに移動して、評議場2階にいるスキルセに話しかける。イベント発生後、仕事終了

chart 2 ルルムの掲示板仕事2
- ハンターギルドの掲示板仕事「頼みごとあり」を請ける。カードショップがある建物の裏道に行き、依頼人(デニク)に会い話を聞く
- ニスブレム荒野に移動して、マップ左上のテント内にいるレゴンに会って話を聞く
- ツァトゥガ台地に移動して、マップ右上の建物に入る。最下層にいるボス、シュタイングラーフを倒し、ガンツとカマラに話しかける
- ニスブレム荒野に移動してレゴンに会う
- ルルムに移動して、評議場2階でガンツに話しかけると終了

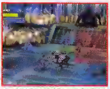
chart 3 Masterのハンター試験
- カウンター仕事をこなして、経験ポイントを10ポイントためる
- ルルムのハンター試験場で、Masterのハンター試験を受けて合格する

試験内容	
1科目め	敵の全滅
2科目め	敵の全滅
3科目め	敵の捕獲
4科目め	トッシュを倒す

chart 1 ルルムの掲示板仕事1
ワープゾーンだらけの複雑な神殿を最短ルートで突破!!

神殿内にある多数の冥界の入口は、一方通行のワープゾーンとなっており、非常に迷いやすい構造だ。そこで、ベベドアのキャラカードを入手しつつ、ボスまでの最短ルートを掲載する。なお、ボスのセルキスや、その周囲に無限発生するコレオプト族はともに水属性の敵。火属性で威力が高く、攻撃範囲が広いディルズボムがあれば、大ダメージを与えられる。対セルキス戦に備えて、プロテクションとキュア2を用意しておくといい。




◀▲障害物から出現する青精霊石で防御力を上げてもOK。マップ中央でザコを減らしてボスに接近。


入手できるカード
リッチを倒さないと脱出できないフロア内にいる、邪霊化したグールが落とす。


火系で攻撃!
◀ボスのダイヤモンドダストが、ギリギリ届かない位置からディルズボムを連発。最後は除霊でトドメ!

ベベドア入手&ボス戦までの最短ルート


▲神殿の入口から内部に進入。奥にある冥界の入口へ入る。


▲このフロアでベベドアを入手。リッチを倒して脱出しよう。


▲細い通路に飛ばされるので、すぐ上の入口から大広間へ。


▲大広間では、まっすぐマップ上へ進み、入口を通って次の部屋へ。


▲マップ右上へ進むと、鉄箱が並んでいるので右側の冥界の入口へ。


▲マップの右奥に進む。そして、階段の手前にある冥界の入口に入る。


▲白い球体がある通路に出る。奥の冥界の入口へ進むとボス戦に突入。

chart 2 ルルムの掲示板仕事2
手ごわいボスに備えて装備を万全に!!

建物内は、ほぼ一本道で迷うことなくボスまでたどり着ける。ボスのシュタイングラーフは装甲が硬いうえ、無属性なので弱点もない。通常攻撃や魔法などをストライクパワーで強化してダメージアップを図ろう。また、ボスはHPが低下するにつれて、攻撃方法が多彩になっていく。とくに、最終段階の体当たりは強力なので、写真の安全地帯に逃げ込もう。




◀ボス戦中に出現するキーゲルは、近寄りすぎると感電するので注意。


入手できるカード
最初の分かれ道を右に進んだ先に、大量のドラム缶があるので爆破してゲットしよう。

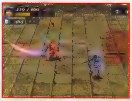
◀連続砲撃はボスの左側で戦っていればかわしやすい。

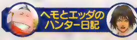

安全地帯アリ!
◀体当たり攻撃は、フロア入口の細い通路に逃げ込めば届かない。

chart 3 Masterのハンター試験
強敵トッシュは弱点の水系で攻めよう!!

1科目めの集団戦は、遠距離攻撃が可能なショットガンハンターを優先して倒そう。2科目めのソードマスターと3科目めのレッドドラゴンは、こちらの攻撃がヒットしても反撃してくる。先に敵の攻撃をサイドステップでかわしてから攻撃しよう。4科目めで戦うトッシュは、攻撃中に反撃してこないので連続攻撃が有効。ただし、特技の桜花雷爆斬は驚異的な破壊力があり、全段くらうと300近いダメージを受けることも! プロテクションやキュア2を小まめにかけて、いざというときに備えよう。トッシュは水属性に弱いので、ダイヤモンドダストなどで大ダメージを狙える。


◀サイドステップでゆさぶり、スキを突いて水属性で攻撃。


◀トッシュが攻撃力を強化したら、効果が消えるまで(約30秒間)逃げたほうがいい。



ヘモとエッダのハンター日記
エッダ: ボス敵のシュタイングラーフが繰り出す連続砲撃はスゴイね! **ヘモ:** エッダ! そんなときはトラバサミの出番だぞ。**エッダ:** えっ? **ヘモ:** これを連続砲撃中にヒットさせると、なんと攻撃を中断できるのだ。**エッダ:** そりゃスゴイや! ヘモはヤル気マンマンで頼りになるよ。

カードデータ編

手に入れておきたいカードを マジック&スキルをチェック!!

今回のデータ編では、全スキル&マジックカードのデータを一挙に公開!! また、合成に必要になる素材カードなども紹介する。

各表での注意点 各カードのパラメータの%は、キャラの対応するステータスをもとに、使用時の効果がどれくらいかの割合を示している。

ハンターランクベテランから購入可能になるカード

ハンターランクがベテランになると、以下の表のカードが各街のショップで売られるようになる。技術者の教本やバトルアーマーのように、より強いカードを合成するための素材になるものも多いので、チェックしよう。

●ミルマーナ

	名称	値段
アビリティカード	ソウルディバイド	800G
	ストライクパワー	400G
	プロテクション	400G
	放水器	1000G
パーツカード	詩人のローブ	1200G
	クラフトグローブ	160G
	疾風のバンダナ	1000G

●ルルム

	名称	値段
アビリティカード	ダークスフィア	800G
	プロテクション	400G
パーツカード	武器図鑑	1000G
	リングアーマー	1200G
	ヘビーアーマー	1800G
	布の服	40G
	皮の手袋	320G

●ディルズバルド

	名称	値段
アビリティカード	ライジングブラスト	800G
	プロテクション	400G
	放水器	1000G
パーツカード	ヘビーアーマー	1800G
	バトルアーマー	2400G
	アーマーストーン	200G
	技術者の教本	400G

●サルファス

	名称	値段
アビリティカード	サンダーストーム	600G
	ストライクパワー	400G
	放水器	1000G
パーツカード	マッスルリスト	1000G
	ヘビーアーマー	1800G
	バトルアーマー	2400G
	詩人のローブ	1200G
	皮の手袋	320G
	パワーストーン	200G
	技術者の教本	400G

●ユーベル

	名称	値段
アビリティカード	エクスプロージョン	500G
	ヒールレイン	600G
	ストライクパワー	400G
パーツカード	マッスルリスト	1000G
	武器図鑑	1000G
	チェインベスト	800G
	詩人のローブ	1200G
	皮の手袋	320G
	疾風のバンダナ	1200G

カード合成でレアなカードを作ろう!

ハンターランクが上がるにしたがって、掲示板仕事に登場する敵も強くなっていく。こうなると、通常のショップで売られるパーツカードでは、防御面で不安が出てくる。そこで重要になるのが、カード合成。以下で紹介するスキルやマジックのカードも、大半はカード合成で作成可能だ。ゲーム後半では、たまったカードを積極的に合成し、より強力なものを作っていくようにしよう!

ベテラン以降に入手しておきたい素材カード

ロマンスのしずく	消費CPを5%少なくできる。また強力なパーツカード合成に使える
放水器	カードショップや敵のコレオプト族から入手可能。周囲に水をまき攻撃する
ルーサの杖	投げると、落ちた先で竜巻を起こす杖。敵のメイジから入手可能。
技術者の教本	TEC+25のスペシャルカード。ある強力なパーツカードの合成に使える

カード合成レシピ

合成でできるカード	タイプ	素材①	素材②
ロマンスのしずく	スペシャル	ヒートアロー2	ヒートアロー2
ヒーリングロッド	ギミック	ルーサの杖	ヒールレイン
火炎放射器	ギミック	放水器	油球
ギガントバズーカ	スキル	射撃の奥義書	武器図鑑
癒しの絵札	スペシャル	キュア3	キュア3

全スキルカード一覧

特定のキャラが装備できる必殺技的なカード、スキルカード。各キャラごとに1枚ずつ存在し、主人公のエッダには3枚、用意されている。これらは全部で27種類あり、イベントやカード合成などで入手可能だ。なお、表の並び順はゲーム中の並びに準じている。

No.	名前	使用可能キャラ	カードクラス	ELE	STR	MAG	TEC	消費CP	説明
No.1	風刃破弾	カーグ	Trainee	Wind	72%	64%	72%	200	風のオーラをまとった剣で敵を切り裂く
No.2	シャッフルショット	マル	Trainee	Dark	―	60%	60%	128	闇の呪符を周囲の敵に投げつける
No.3	ヒートサイクロン	ポーレット	Trainee	Fire	―	―	120%	128	火炎放射で敵を焼き尽くす
No.4	ギガントバズーカ	ガンツ	Trainee	―	―	―	60%	128	取り出したバズーカ砲で敵を吹き飛ばす
No.5	ミラージュフィールド	タチアナ	Trainee	―	―	―	―	128	特殊な光学シールドで自分の姿を隠す
No.6	ヒエン召喚	ダーク	Trainee	Fire	―	80%	―	128	ヒエンが敵を焼き尽くす
No.7	クリムゾンスラッシュ	デルマ	Trainee	Fire	70%	70%	―	128	敵に突進して敵を切り刻む
No.8	アイススマッシャー	ヴォルク	Trainee	Water	50%	50%	―	128	氷のオーラをまとって敵を跳ね飛ばす
No.9	ブラッディソーン	カトレア	Trainee	Earth	―	80%	―	128	イバラのツタで敵を串刺しにする
No.10	アヤツリ	ベベドア	Trainee	―	―	―	―	96	敵の自由を奪い思うままに操る
No.11	チークミサイル	チークベック	Trainee	―	―	―	96%	128	自らミサイルになって突撃をかける
No.12	パニっちゅ	ちょこ	Trainee	―	―	96%	―	128	不思議な風船が敵に衝撃を与える
No.13	トータルヒーリング	アーク	Trainee	―	―	600%	―	200	癒しの水が味方の体力を回復させる
No.14	天の裁き	ククル	Trainee	Light	―	120%	―	96	天空から降り注ぐ光の矢が敵を貫く
No.15	桜花雷爆斬	トッシュ	Trainee	Light	110%	―	110%	200	気合いのこもった剣技で敵をなぎ倒す
No.16	ラマダ真拳	イーガ	Trainee	―	84%	―	84%	128	ラマダ拳法の奥義で敵を砕く
No.17	ヒートウォール	エルク	Trainee	Fire	64%	―	64%	128	正面に炎の壁を発生させる
No.18	ラヴィッシュ	リーザ	Trainee	―	―	―	―	96	愛の力で敵を味方につける
No.19	乱れ撃ち	シュウ	Trainee	―	―	―	40%	128	機関銃を乱射して敵を蜂の巣にする
No.20	インパルスボム	アレク	Trainee	Wind	64%	―	64%	128	強力な衝撃波が周囲の敵をはじき飛ばす
No.21	ナイフレイン	ルッツ	Trainee	―	24%	―	24%	128	敵に無数のナイフが降り注ぐ
No.22	ラブナパーム	シェリル	Trainee	―	―	―	96%	128	小型のナパーム弾を連射する
No.23	クロスジャベリン	テオ	Trainee	―	80%	―	80%	128	軽妙な槍さばきで敵をほんろうする
No.24	リリアスパイラル	リリア	Trainee	Light	30%	30%	30%	128	ブーメランが飛び回り、敵を切り裂く
No.25	ランサースピリット	エッダ	Trainee	Light	40%	―	15%	64	杖に退魔の力を集めた強力な一撃
No.26	アーススピリット	エッダ	Trainee	Earth	60%	―	30%	128	大地の力が周囲の敵に衝撃を与える
No.27	クラーフスピリット	エッダ	Hero	―	―	150%	―	255	ヘモジー像が周囲に降り注ぐ

全マジックカード一覧

表では、街で購入できるものは入手場所をカードショップと表記。()内でミ=ミルマーナ、ル=ルルム、サ=サルファス、デ=ディルズバルド、ユ=ユーベルと、購入できる街を示している。敵は、カードを落とす敵を表している。

No.	名前	カードクラス	ELE	MAG	消費CP	説明	入手場所
No.1	ヒートアロー	Trainee	Fire	40%	40	正面に火球を撃ち放つ	カードショップ(ミ、ル、サ、テ、ユ)、敵(ヘルカイト)
No.2	ヒートアロー2	Expert	Fire	50%	80	火の球が3発出る、ヒートアローの強化版	カード合成
No.3	エクスプロージョン	Full-Grown	Fire	80%	96	爆発を起こす火種を前方に撃ち出す	カードショップ(ミ、サ、ユ)、敵(エレメンタル)
No.4	エクスプロージョン2	Veteran	Fire	100%	128	大爆発を起こす火種を前方に撃ち出す	カード合成
No.5	ウォーターバブル	Trainee	Water	30%	24	魔力を込めた水の球で敵を攻撃	カードショップ(ミ、ル、ユ)、敵(スライムなど)
No.6	ウォーターバブル2	Full-Grown	Water	40%	48	水の球で遠くの敵を攻撃できる	カード合成
No.7	ダイヤモンドダスト	Expert	Water	100%	96	氷の牙が敵を貫く	カードショップ(ミ、ル、ユ)敵(スケルトン)
No.8	ダイヤモンドダスト2	Veteran	Water	120%	128	5本の氷の牙が敵を貫く	カード合成
No.9	ウィンドスラッシュ	Trainee	Wind	40%	32	つむじ風で敵を切り裂く	カードショップ(ル、テ、ユ)敵(ワイバーン)
No.10	ウィンドスラッシュ2	Expert	Wind	50%	64	2つのつむじ風で敵を切り裂く	カード合成
No.11	トルネード	Full-Grown	Wind	80%	96	竜巻が周囲の敵をはじき飛ばす	カードショップ(ル、ユ)
No.12	トルネード2	Veteran	Wind	100%	128	強力な竜巻が周囲の敵をはじき飛ばす	カード合成
No.13	ゴーレムハンド	Full-Grown	Earth	60%	64	ゴーレムの手が正面の敵へ向かっていく	カードショップ(サ、デ)、敵(ログナスゴルモン)
No.14	ゴーレムハンド2	Veteran	Earth	80%	96	大きなゴーレムの腕が正面の敵に襲いかかる	カード合成
No.15	メテオフォール	Expert	Earth	60%	100	空から4つの隕石を落としダメージを与える	カードショップ(サ、デ)
No.16	メテオフォール2	Master	Earth	90%	200	天空から巨大な隕石を落下させる	カード合成
No.17	ライジングブラスト	Full-Grown	Light	20%	64	光の矢を前方に向かって乱射する	カードショップ(デ)、敵(カタナレティ)
No.18	ライジングブラスト2	Veteran	Light	30%	96	より強力な光の矢を乱射する	カード合成
No.19	サンダーストーム	Expert	Light	100%	96	落ちてきた2本の雷が回転し敵を攻撃する	カードショップ(サ)、敵(スタンスモッグ)
No.20	サンダーストーム2	Master	Light	120%	128	落ちてくる雷が3本になるサンダーストームの強化版	カード合成
No.21	ソウルディバイド	Expert	Dark	15%	96	闇の渦が敵のHPを吸収する	カードショップ(ミ)、
No.22	ソウルディバイド2	Master	Dark	20%	128	大きな闇の渦が敵のHPを吸収する	カード合成
No.23	ダークスフィア	Veteran	Dark	100%	96	闇黒球が放つオーラが敵をむしばむ	カードショップ(ル)、敵(イーヒルアイ)
No.24	ダークスフィア2	Hero	Dark	120%	128	闇黒球が放つ2本のオーラが敵をむしばむ	カード合成
No.25	キュア	Rookie	―	60%	64	自分のHPがわずかに回復する	カードショップ(ミ、ル、サ、デ、ユ)、敵(コ・アピスなど)
No.26	キュア2	Expert	―	90%	96	自分のHPがやや回復する	カード合成
No.27	キュア3	Master	―	180%	192	自分のHPがかなり回復する	カード合成
No.28	ヒールレイン	Expert	―	60%	96	自分と周囲の味方のHPをわずかに回復する	カードショップ(ミ、ル、ユ)
No.29	ヒールレイン2	Veteran	―	90%	128	自分と周囲の味方のHPをやや回復する	カード合成
No.30	ヒールレイン3	Hero	―	180%	255	自分と周囲の味方のHPをかなり回復する	カード合成
No.31	ストライクパワー	Veteran	―	―	64	自分の攻撃力を一定時間強化する	カードショップ(ミ、ル、サ)、敵(オーガ)
No.32	ストライクパワー2	Veteran	―	―	64	自分の防御力を一定時間強化する	カードショップ(ミ、ル、デ)、敵(アーマートータス)

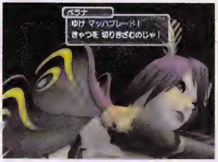


攻略第4回は、伝説の竜を奪った魔物たちの倒し方を解説！ さらに伝説の竜の作成方法や、ミックスなど特殊な転生方法の活用法も公開する。

我が竜を見よ PRIDE OF THE DRAGON PEACE™

伝説の竜も作成可能！ 操竜マニュアル Vol.4

前回はヒナギク病の解決法と第4階層のフィールドを攻略した。無事に3体のボスがいる部屋へのゲートにたどり着けたことだろう。そして今回は、いよいよ各ボスの倒し方を解説！ 激戦に備え、しっかり記事をチェックしよう。また、記事後半では、竜の育成に関するさらなる知識を伝授！ 伝説の竜を作り出す方法や、特殊な転生の効果的な利用方法など、役立つ知識が満載だ。



◀ついに物語も佳境に！ 3体のボスを倒せばエンディングはもうすぐだ！

我が竜を見よ
PS2 / RPG
発売中
▶SCE
▶¥5,800（税込¥6,090）
▶MC2（656KB）

STORY ストーリー　エンディング直前！ 魔物を倒してサフィアを解放せよ!!

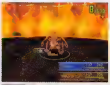
ヒナギク病との戦いが終わると、次の週からメグが倒れるといったイベントが立て続けに発生。そして、その次の週の月曜日に「希望の枝4」が発売される。これで第4階層にいる3体のボスに挑戦可能に！ 下記を参考に勝利を目指そう。

倒す順番が重要な3体の竜の攻略法を伝授する

3体のボスは第4階層の3つのフィールドでそれぞれ待ち構えている。倒す順番はプレイヤーの自由だが、3体のボスは、あとで戦うほど強くなっていく。そのため、自分が育てている竜が苦手なタイプから先に倒すのが得策だ。例えば、一番強い竜が炎属性を強化しているなら、倒しやすいのは風属性のベラナ。逆に苦手なのは水属性のゴンザだ。つまりこの場合は、ゴンザ→ピエール→ベラナの順で倒すのがベストになる。

炎の迷宮 vs ピエール
3体のなかでは一番強い？

力と炎のパラメータが高く、すべての攻撃が強力。さらに「ワープ」も行うので攻撃がかわされることも多い。しかし、移動スピード自体は遅いので、離れた場所から「ジーラS・M」を連発しよう。



◀たまに自身の魔力攻撃を強化してくる場合がある。

ピエール&フォーハンズの能力値						
戦闘回数	力	硬	足	炎	風	水
1回目	856	640	640	708	563	563
2回目	883	660	660	730	581	581
3回目	911	681	681	753	600	600

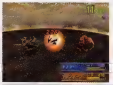
この技に注意！

●かみつけ
当たると大ダメージを受けてしまうので、離れてブレス攻撃を繰り返し、対抗しよう。

●ワープ
S系のブレスなど、待ち時間の少ない技で攻めれば、回避されてもすぐ対応できる。

風の迷宮 vs ベラナ
足以外も平均的に高い

全体的にパラメータが高い敵。なかでも足と風は群を抜いており、攻撃をよけられることも多い。反面、力は低いので、防御力が高めの竜で挑み、根気よく攻撃して、少しずつダメージを与えていこう。



◀こちらに一瞬で近づいてくる「ぶつかれ」にも注意。

ベラナ&マッハブレードの能力値						
戦闘回数	力	硬	足	炎	風	水
1回目	637	637	852	644	810	644
2回目	676	676	904	684	860	684
3回目	715	715	957	724	911	724

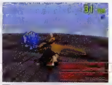
この技に注意！

●マヒ攻撃
マヒ中はなにもできないため、それを回避できる精霊カードやアイテムを用意しよう。

●フューラL
できるだけパートナーと離れて戦い、2体同時にダメージを受けることは避けたい。

水の迷宮 vs ゴンザ
ジーラ系のブレスに注意

硬のパラメータが高く、HPを500回復することもあるので効率よくダメージが与えていかないと苦戦する。「フューラ」や「ジーラ」がよく効くので、魔力攻撃をメインに戦い、勝機を見い出そう。



◀「ぶつかれ」で接近してきたら「用心しろ」で防御を。

ゴンザ&ロックタンクの能力値						
戦闘回数	力	硬	足	炎	風	水
1回目	662	885	662	539	539	936
2回目	681	912	681	556	556	965
3回目	703	940	703	573	573	995

この技に注意！

●混乱攻撃
混乱した状態で攻撃すると味方に当たる。「用心しろ」などを行い、回復を待とう。

●ジーラM
風のパラメータが低いと大ダメージは確実。そのまえにダメージを与えて中断させたい。

ほかにもこんな倒し方がある

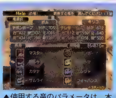
どうしても勝てない！ という人は主人公に「超マヒの矢」を8本持たせてボスに挑もう。戦闘が始まったら「超マヒの矢」でボスをマヒ状態にしてから攻撃を繰り返せば、簡単に撃破できる。このとき、攻撃後の待ち時間が少ないS系のブレスで攻撃し、効果が切れてもすぐにまた矢を使えるようにしておきたい。そのほか、相性のよい竜がいないときは、レンタ竜に乗っていくのも手だ。



▲「超マヒの矢」なら、攻撃を2回行うごとにアイテムを使いなおそう。

CHECK 竜の力を試したくなったら「バトル天国」へGO!

3体のボスを倒せばクリアは目前！ すでにエンディングを見たという人もいるのでは？ そんなプレイヤーにオススメなのが、メニュー画面から選べる「バトル天国」だ。これは、4種類のドラゴンピックや2P対戦などを楽しめる、やり込み度の高いモード。なかでも熱いのが、本編中のボスやNPCなどに挑み、撃破までの時間を競う「強敵登場！」だ。ここではアイテムはもちろん、バーストも使えないので、勝敗を左右するのは実力のみ。つまり竜の本当の強さを計れるのだ。ぜひ一度挑戦して、自分の竜の成長度合いを実感しよう。



▲使用する竜のパラメータは、本編でセーブしたときのものになる。

強敵たちの倒し方

このモードで勝利したいなら、相手の能力を知り、相性のよい竜を選択しよう。戦闘中は基本的に、S系ブレスや直接攻撃など、待ち時間が短いものを連発するのが効果的。また、相手の動きを見て、攻撃モーション中なら防御を行おう。

vsキャンディズ

風が高いアヴァントと水が高いガトーが相手。ここは風が高い竜で戦おう。まずは「フューラL」の攻撃力が高いアヴァントを狙うのがいい。2体とも風と水のパラメータ以外は高くないので、直接攻撃かフューラ系のブレスが有効だ。

ヤポン戦士の誇り

相手は防御力のあるヤポンホープと、バランスタイプのアルバヤポン。こちらは硬といずれかの属性のパラメータが高い竜で出撃し、ブレス攻撃をメインに戦おう。相手のどちらかが防御姿勢をとったら、L系ブレスで2体に同時攻撃だ！



竜を育てて四千年 『我が竜』道場総本山

育成に関するさらなる知識を伝授!!

伝説の巫女のもとにたどり着いた竜使いなら、誰もが出会う３体の伝説の竜。ここでは、彼らの作成方法を公開！ そのほか、竜育成に役立つ情報をお届けしよう。

師匠〜!! 伝説の竜を作りたい!!

竜使いなら誰もがあこがれる、３体の伝説の竜を作る方法がついに判明した。ここで紹介するのは、育成した竜を、伝説の竜と同じ姿に変身させるというものだ。条件を満たすと自動的に変身してしまうので、育ててきた竜を残しておきたい人は、現状をそのまま保存できるアシスト竜として登録しておくといいだろう。気になる条件だが、まずは作りたい伝説の竜（つまり第４階層のボス）を倒すこと。次に、パラメータを下記で掲載した数値に調節する。最後に条件を満たした状態でステップ５に変身させれば伝説の竜の誕生だ。レッツ、チャレンジ!!

オキテ3ヶ条

- ●まずは伝説の竜を倒せ!
- ●一定以上のパラメータに!
- ●ステップ5になると変身!



◀伝説の竜フォーハンズ。敵として登場したときの瞬間移動能力はないが、高い攻撃力は魅力。

必要パラメータをチェック

伝説の竜に変身させる条件は、フォーハンズは力、マッハブレードは足、ロックタンクは硬を、全パラメータの平均値の約1.13倍以上にすること。さらに、残った2つのパラメータが平均値以下でなければならない。目安を右にそれぞれ掲載したので、確認しよう。



◀特化型の竜を育てていると、いつのまにか伝説の竜の変身条件を満たしていることもある。

フォーハンズ

無限のパワーを秘めた４本腕

集中的に鍛えるべきパラメータは力。なので、力が突出して高いさむらいブルがとくにオススメのエサだ。ただ、こればかり与えていると足も強化されてしまう。魔力が高く足の低いハーピーママなどを与えてパラメータの微調整をすること。



変身の目安

力	硬	足
920	569	569
炎	風	水
686	686	686

●オススメ精霊：暴走ミル、さむらいブル、クイーンキラー、暴れん坊シャーク、ハーピーママ

マッハブレード

移動速度と手数の多さはNo.1

足を強化するのに最適なバジリスクとモヒカンの死神は同じダンジョンで捕獲できるので、比較的作りやすい。ただ、前述の精霊は水が高すぎるのがネック。足と風の高いミサイルペンギンも与えて、足以外のパラメータの平均化を図ろう。



変身の目安

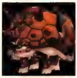
力	硬	足
569	569	920
炎	風	水
686	686	686

●オススメ精霊：モヒカンの死神、マルコキアス、バジリスク、ミサイルペンギン

ロックタンク

鉄壁の防御を求めるならコレ

硬が突出して高い精霊は、虹の使い、しびれパラソル、ドッカン仮面の３種類。幸いなことに、それぞれ炎、水、風と異なる属性に秀でている。そのため、この３体を均等に与えていけば、少しの調節で条件を満たすことができるだろう。



変身の目安

力	硬	足
569	920	569
炎	風	水
686	686	686

●オススメ精霊：虹の使い、しびれパラソル、ドッカン仮面

師匠〜!! ミックス&セパレートの活用法とは?

大神殿への多額の寄付で可能になる転生方法、ミックスとセパレート。それぞれ使いどころが違うので、今回は詳しい活用法をまとめてみた。なお、転生結果にはランダム要素が含まれるため、利用する際は事前のセーブをオススメする。

ミックス 転生後の強化能力は運しだい!?

ミックスは2体の竜を使う転生方法で、元の竜Ａに竜Ｂの性質の一部を受け継がせる効果がある。これは複数のパラメータを強化したい場合に有効だ。ただ、運が悪いとパラメータを下げてしまうこともある。というのも、転生時は各パラメータに対してＡとＢどちらかの性質が受け継がれるが、必ずしも能力の高いほうから受け継がれるとは限らないからだ。どちらの性質を受け継いだのかを知るには、ステップ4程度まで育てて、転生前の竜とパラメータを比較するしかない。結果に納得のいかないときは、セーブデータをロードしてやり直そう。なお、転生時の竜のシンクロ値が高いほどよい結果が出やすい。ミックスを試すときは、休息などで竜のシンクロ値を回復しておくことが大切だ。

セパレート 技と能力を2体の竜に引き継がせる

こちらは1頭の竜を2頭に分けるというモノ。元の竜は消えてしまうが、能力や覚えた技、転生回数を受け継いだ2頭の竜を作れる。使いどころは、竜カードを作るときの保険。あらかじめセパレートしておけば、愛着のある竜を手もとに残しつつカードも入手できる。注意点はセパレートで誕生した2頭の竜は、同じ能力になるとは限らないということ。また、元の竜と比べると若干弱くなってしまうのも難点だ。ちなみに、発生確率が非常に低い白竜と黒竜は、黒なら5回、白なら9回という転生回数が条件の1つ。白黒2タイプ同時作成にチャレンジする場合は、5回転生を終えた時点でセパレートしよう。そうして1体は黒竜に、もう1体を白竜に育てれば転生回数という条件はクリアしやすい。

「復帰マーカー」を使って資金稼ぎ

竜の転生資金を稼ぐための秘技を伝授。この資金稼ぎを行うには、炎の迷宮のボスを撃破してシュリエのサーチＬｖを３（４本ツメの宝ツボを開けられる）にする必要がある。そのシュリエをパートナーに選び、４本ツメの宝ツボが何度でも出現するポイント（炎熱洞E-03のゲート付近など、各ダンジョンに数カ所存在）にマーカーを設置。あとは宝ツボが出現するまでジャンプを繰り返してそれを開け続けるだけだ。中身はランダムだが、炎熱洞で検証した結果、１回の出撃で12,500Gm（骨董品×５）の利益が出た。

師匠〜!! レアな精霊がいるとか?

捕獲した精霊を精霊辞典に登録していくことも、ゲームの楽しみの１つ。しかし、伝説の竜をすべて倒した人でも、いまだ精霊辞典が埋まらないという人がいるのでは？ 未発見の精霊のうち、右のリストに当てはまるものがいれば、それは通常では出会うことのできないレア精霊だ。詳しい出現条件や場所は残念ながら明かせないが、これらに出会いたいなら、とにかくストーリーを進めることが大切だ。そうすれば、これまで現れなかった場所で出会えるはず。

■レア精霊リスト

NO	精霊名
020	ホルスタマン
029	電気クジラ
057	かんかんタコラ
085	グランドハーピー
088	ヘルイースター
100	ナイトメア



◀どの精霊も、一撃で竜使いを返り討ちにするほど強烈な技を持っている。

オレたち 仏恥義理（ぶっちぎり） 怒怒裸魂（どどらごん） 雷駄亜須（らいだあす） 竜使い育成日記座談会



登場人物



●梅津爆発

『我が竜』やり込み度は編集部No.1。メインの竜・マスターはすでにロックタンクへと変身し、なおも強化中。



●ライターＭ

某編集長と同様の適当派。名前まで借り物という駄竜ポリタンＡだが、能力はこちらのほうがちょっぴり上。

ネタに困ったら竜に乗れ!?

Ｍ：ネタに困ったら座談会〜というわけで梅くん、何かいいネタない？
梅：ん〜……、ありきたりですけど、我流育成テクニックとかどうです。
Ｍ：その手の基本的なネタなら腐るほどあるんだけど。
梅：腹へり必須アイテムとかですか？
Ｍ：そそ。ファイヤーバグやブーブーブースターのカードを装備して、腹減りゼリーを併用するやつ。アレを忘れていると、竜の育成速度にものすごい差が出ちゃう。
梅：基本にして王道ですが、Ｍさんみたいにスルーしちゃう人もいますし、いいネタなんじゃないですか？
Ｍ：あんですと!?
梅：だって、技を覚えさせるのが大変ってぼやいていたわりには、学習効果を倍増させるクレイジーホースのカード忘れていたんでしょ？
Ｍ：死んだ祖父の遺言で、あのアイテムだけは使っちゃいけねぇと……。
梅：ウソ発見！ そんなことだから、対人戦で勝てないんですよ。
Ｍ：速度と手数だけには自信があるから、対人戦でもカードが使えれば強いんだけどね。ぽんぽこメイジのカードを装備して魔法の準備時間を５割カット。あとは「フューラＳ」連打していればもう無敵よん♪
梅：あ〜、対精霊戦闘では、私も準備時間短縮のカード使ってますね。もっとも、パートナーの竜にはあまり効果を感じないですけど。
Ｍ：そこで、設定を変えて１人でパートナーも操作するのですよ！
梅：またそんなことを……。思いどおりにならない部分も『我が竜』の魅力じゃないですか。
Ｍ：……何気なくイイコト言うね。

Shining Tears™
シャイニング・ティアーズ



これまで1周目をクリアするための情報や2周目（アドバンスモード）の存在をお伝えしてきたが、攻略最後となる今回は、クリア目的とは違った楽しみ（やり込み要素）を公開。『シャイニング・ティアーズ（以下ＳＴ）』を遊び尽くすなら、レッツチャレンジ！

今回で攻略は最後だけど私たちをずっと応援してネ♥



PS2 / A・RPG	シャイニング・ティアーズ
	発売中
	▶セガ
	▶¥6,800（税込¥7,140）
	▶MC2（314KB）2人プレイ可

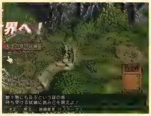
「天空の塔」や全カードデータなど『ST』のやり込み要素をお届け！

『ST』の1周目をクリアして、アドバンスモードも攻略中という人に贈る、上級者向けの情報を3つ公開！　いずれも、やり込み要素的な内容なので、気長にプレイする際の参考にしてほしい。

天空の塔の試練　攻略に役立つフロア情報公開！

ゲームの中盤からプレイ可能となる天空の塔の試練は、フリーシナリオとしては唯一、鏡の世界でもプレイ可能な地上60階の攻略シナリオ。ゲームをクリアするだけなら挑戦する必要はないが、キャラの育成や腕試しにはうってつけの内容となっている。天空の塔を攻略するには、60ものフロアを戦い抜く持久力とキャラの強さが要求されるため、ゲームクリア寸前レベルでも相当な難易度。二幻鏡でもプレイ可能なので、友だちと2人で協力してプレイするのがオススメだ。

●60階層のクリアを目指せ！



▶天空の塔は、通常世界と鏡の世界のどちらでも挑戦可能。キャラ育成なら鏡の世界へ！



◀1フロアだけならマップも小さくてクリアはラクだが、階層を上がるにしたがって強敵が増え難易度も上昇。

最上階までのフロア情報！

■フロア1～10（ボス：フロア5）
1周目（以下ノーマル）では敵Ｌｖが17～30。アドバンスでは51～70。

■フロア11～20（ボス：フロア11・17）
ノーマルの敵Ｌｖは25～37。アドバンスでは63～81に達する。

■フロア21～30（ボス：フロア23・29）
ノーマルの敵Ｌｖは30～43。アドバンスは70～90。

■フロア31～40（ボス：フロア35）
ノーマルの敵Ｌｖは35～46。アドバンスは78～94。35階のボス強し。

■フロア41～50（ボス：フロア41・47）
ノーマルの敵Ｌｖは40～52。アドバンスは85～103とＬｖが100越えに。

■フロア51～60（ボス：フロア53・59・60）
ノーマルの敵Ｌｖは40～60。アドバンスは85～110。60階はボスが2体。

サブシナリオ集　7つのサブシナリオから4つをピックアップ！

本編のシナリオを進めていくうえで、ある条件を満たすとサブシナリオのフラグが立つ。下に全7種類のサブシナリオを紹介しているが、その中のいくつかはプレイした人も多いはずだ。しかし、すべてのサブシナリオをプレイするには、隠された条件を満たす必要があるため意外に難易度が高い。そこで、発生条件が難しいと思われる4つのサブシナリオについての情報を公開！　まだ未体験のサブシナリオがある人は、下記の発生条件を参考にチャレンジしてみよう。

●サブシナリオのタイトルとミッション名一覧

タイトル	ミッション名	ミッションの内容
光と闇の輪舞	リュウナ捜索	エトワール神殿に向かったリュウナとラザラスを守れ！
迷い猫の狂詩曲	マオ救出作戦	1人で敵陣に乗り込んだマオを救出せよ！
血と絆	ラスタバン砂漠捜索	カイネルに会うため、ブランネージュが砂漠へ向かう
鋼の竜人魂	天空の塔への挑戦	ラザラスをよもがえらせるために復活の祭壇へ！
命のしずく	エルフの秘薬を求めて	毒を浄化する秘薬を求めて精霊の森へ……
けがれなき翼	鳥人部隊迎撃作戦	鳥人族の反乱を装う者を迎撃せよ！
忍びの心	鳥人の集落パトロール	マオをつけ狙う黒い影。マオの身に危険が迫る！

●4つのサブシナリオの発生条件を公開!!

光と闇の輪舞
シナリオ8～10クリア後にラザラスの絆値がリュウナよりも高く、他のサブシナリオが発生していない。

命のしずく
シナリオ10クリア後に戦況値が一定以上（かなり高い）。さらに他のサブシナリオが発生していない。

けがれなき翼
シナリオ9クリア後に戦況値が一定以下（やや低め）で、他のサブシナリオが発生していない。

忍びの心
シナリオ8クリア後、マオの絆値が一定以上（少し高ければＯＫ）になっている。

マオちゃんのチョットお得な情報局♪ ～最終回～

「うたう勇者亭」の入口右側にいるキャラクターに話しかけると、戦況値にしたがってごほうび（アイテム）がもらえるのを知っているかな？　戦況値は「街の評判」で判別がつき、ごほうびには右の表にある3種類のアイテムが用意されている。

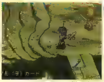
戦況値の上昇によってごほうびアイテムをもらえる

街の評判	もらえるアイテム	効果
頼りになるヤツら	女神の涙	2人のＳＰが250回復するアイテム
無敵の猛者たち	ムシャカブト	攻撃力+4、防御力+27、魔法ボーナス－15%
シルディアの守り神	ハートフルステーション	命中率＋5%＆ＨＰが小回復

カードデータ集

全276種類のカード情報を独占公開!!

敵を倒すと低確率でドロップするエネミーカード。これをピオスに預けるとエネミーカード図鑑に登録できるが、コンプリートするには276種類の敵からカードを拾うという究極のヤリ込み度が要求される。ここではカードナンバーに対応した敵名と、カード以外の落としやすいアイテムを掲載！



カード集めは運と気力!



▲▶カートのドロップ率は低いため、収集には大変な苦労が！

目指せ！コンプリート!!

●カード図鑑が充実するとレアアイテムがもらえる!

カードを一定数集めると、アイテムをもらえる。レアなアイテムばかりなので、ぜひゲットしよう。

カードの種類(枚数)	もらえるアイテム	アイテムの効果
10種類	ほしの子の円盤	魔法力+12。必要装備レベル1
100種類	サバイバルブック	図鑑に入っているカード枚数の1/20がＨＰに加算
200枚	魂の書	図鑑に入っているカード枚数の1/10がＨＰに加算
276種類	賢者の書	図鑑に入っているカード枚数の1/10が攻撃力に加算

●カード＆敵一覧

表の見方 「カードNo.」はエネミーカード図鑑のカード番号に対応しており、番号とその敵名を参照することでどのカードが所持・未所持状態かがわかる。またノーマルモードでその敵から入手しやすいアイテムも「落としやすいアイテム」として満載。

カードNo.	カード名＆敵名	落としやすいアイテム
1	ベースト	誘惑の香水
2	ダークベースト	誘惑の香水
3	ポイズンベースト	毒消し
4	ネルベースト	誘惑の香水
5	レッドゲル	聖水
6	ブルーゲル	聖水
7	パープルゲル	毒消し
8	イエローゲル	聖水
9	オオコウモリ	月のかけら
10	オバケコウモリ	月のかけら
11	ヤシャコウモリ	月のかけら
12	オニコウモリ	月のかけら
13	イビルバット	月のかけら
14	バンパイアバット	月のかけら
15	ダークバット	月のかけら
16	スラッシュバット	月のかけら
17	Ｇスパイダー（親）	毒消し
18	ジョロウグモ（親）	毒消し
19	タランチュラ（親）	毒消し
20	オニグモ（親）	毒消し
21	Ｇスパイダー（子）	毒消し
22	ジョロウグモ（子）	毒消し
23	タランチュラ（子）	毒消し
24	オニグモ（子）	毒消し
25	ウォーム	薬草
26	ポイズンウォーム	毒消し
27	サンドウォーム	薬草
28	スネークウォーム	めぐみのメダル
29	バイパーウォーム	毒消し
30	ドラゴンウォーム	薬草
31	ギズモ	妖精の粉
32	ヴェノムギズモ	毒消し
33	バルギズモ	妖精の粉
34	バーストギズモ	爆弾
35	ブレイズフォグ	ファイアクリスタル
36	フリーズガス	溶けない氷
37	スパーククラウド	トルマリン
38	ミスティックミスト	溶けない氷
39	ダークスモーク	トルマリン
40	ハウンド	薬草
41	キルハウンド	薬草
42	忍犬	獣の牙
43	忍犬　炎牙	獣の牙
44	忍犬　氷牙	獣の牙
45	忍犬　雷牙	獣の牙
46	マスター忍犬	獣の牙
47	ヘルハウンド	獣の牙
48	ケルベロス	獣の牙
49	ファイアドラゴン	竜のウロコ
50	アイスドラゴン	竜のお守り
51	サンダードラゴン	竜のウロコ
52	ムシュフシュ	竜のお守り
53	ティアマット	竜のお守り
54	リンドブルム	竜のお守り
55	ホワイトドラゴン	竜のお守り
56	ダークドラゴン	竜のお守り
57	ダークメイジ	魔晶石
58	ウインドメイジ	魔晶石
59	アイスメイジ	魔晶石
60	サンダーメイジ	魔晶石
61	マスターメイジ	ロイヤルガウン
62	ブリザードマスター	魔晶石
63	ライトニングマスター	ロイヤルガウン
64	トルネードマスター	魔晶石
65	ネクロマンサー	魔晶石
66	陰陽師	五寸釘
67	下級兵（剣）	重力の石
68	特務兵（剣）	重力の石
69	さまよう兵士（剣）	重力の石

カードNo.	カード名＆敵名	落としやすいアイテム
70	はぐれ兵士（剣）	重力の石
71	親衛隊員（剣）	ルーンヘルム
72	獣人兵（剣）	ブラックメイル
73	下級兵（矛槍）	重力の石
74	うろつく兵士（矛槍）	重力の石
75	さまよう兵士（矛槍）	重力の石
76	上級兵（矛槍）	重力の石
77	親衛隊員（矛槍）	ルーンヘルム
78	狂獣人兵（矛槍）	重力の石
79	下級兵（長槍）	重力の石
80	特務兵（長槍）	重力の石
81	さまよう兵士（長槍）	重力の石
82	はぐれ兵士（長槍）	重力の石
83	親衛隊員（長槍）	ルーンヘルム
84	獣人兵（長槍）	ブラックメイル
85	コマンダー	ルーンプレート
86	ヒートコマンダー	ルーンプレート
87	クールコマンダー	ルーンプレート
88	エレキコマンダー	リングメイル
89	シルバーコマンダー	ルーンヘルム
90	ビーストコマンダー	ブラックヘルム
91	デスアーチャー	誘惑の香水
92	ブラッディアーチャー	誘惑の香水
93	イビルシューター	誘惑の香水
94	デビルシューター	ユーツリー
95	デーモンハンター	ユーツリー
96	ビーストハンター	ユーツリー
97	ヘルスナイパー	ロイヤルガウン
98	ダークスナイパー	ロイヤルガウン
99	シャドウスナイパー	ロイヤルガウン
100	タワースナイパー	神弓のバンダナ
101	ルーンナイト	幻影の鏡
102	カッパーナイト	幻影の鏡
103	ブロンズナイト	幻影の鏡
104	ブラスナイト	幻影の鏡
105	シルバーナイト	天馬のたてがみ
106	ブラックナイト	ブラックメイル
107	エメラルドパラディン	ルーンプレート
108	ルビーパラディン	ルーンプレート
109	サファイアパラディン	ルーンヘルム
110	ゴールドパラディン	ルーンプレート
111	プラチナパラディン	聖騎士の鎧
112	ブラックパラディン	ブラックヘルム
113	アローナイト	幻影の鏡
114	フレイムアローナイト	幻影の鏡
115	アイスアローナイト	幻影の鏡
116	サンダーアローナイト	幻影の鏡
117	シルバーアローナイト	幻影の鏡
118	ブラックアローナイト	天馬のたてがみ
119	ヘビーボウナイト	ルーンプレート
120	バーニングボウナイト	ルーンヘルム
121	ブリザードボウナイト	天馬のたてがみ
122	プラズマボウナイト	天馬のたてがみ
123	シルバーボウナイト	天馬のたてがみ
124	ブラックボウライダー	ブラックヘルム
125	ミノタウロス	ホーンドヘルム
126	メガタウロス	ホーンドヘルム
127	ギガタウロス	ホーンドヘルム
128	クダン	ホーンドヘルム
129	ブラックタウラス	ホーンドヘルム
130	下忍・黒猫衆	忍び石
131	下忍・赤兎衆	忍び石
132	下忍・青蛇衆	忍び石
133	下忍・黄虎衆	忍び石
134	下忍・黒獅子衆	忍び装束
135	中忍・コウガ衆	忍び装束
136	中忍・フウマ衆	忍び装束
137	中忍・サイガ衆	忍び装束
138	バードマン	月のかけら

カードNo.	カード名＆敵名	落としやすいアイテム
139	バードラー	月のかけら
140	ホークソルジャー	月のかけら
141	イーグルファイター	月のかけら
142	クロウナイト	月のかけら
143	バードコマンダー	羽帽子
144	ウィングコマンダー	羽帽子
145	フェザーコマンダー	羽帽子
146	イカロスコマンダー	羽帽子
147	レイブンコマンダー	羽帽子
148	リザードマン	リザードテイル
149	リザードウォリアー	リザードテイル
150	リザードソルジャー	リザードテイル
151	リザードナイト	リザードテイル
152	アリゲーターマン	竜のウロコ
153	クロコダイルマン	竜のウロコ
154	レプティリアン	竜のウロコ
155	リザードロード	竜のウロコ
156	スケルトン	重力の石
157	ワイト	ボーンメイル
158	カウンチャ	ボーンメイル
159	スパルトイ	ボーンメイル
160	マミー	バンダナ
161	グール	バンダナ
162	古代の王	バンダナ
163	黄泉の王	死者の冠
164	オーク三等兵	薬草
165	オーク二等兵	薬草
166	オーク一等兵	薬草
167	オーク上等兵	薬草
168	オーク伍長	薬草
169	オーク軍曹	薬草
170	オーク曹長	薬草
171	オーク上級曹長	薬草
172	オーク准尉	薬草
173	オーク少尉	薬草
174	オーク中尉	薬草
175	オーク大尉	薬草
176	オーク少佐	薬草
177	オーク中佐	薬草
178	オーク大佐	薬草
179	オーク特佐	薬草
180	オーク准将	薬草
181	オーク少将	薬草
182	オーク中将	薬草
183	オーク大将	魔晶石
184	オーク元帥	魔晶石
185	オーク大元帥	魔晶石
186	ゴブリン	爆弾
187	ゴブリンブッチャー	爆弾
188	ゴブリンリッパー	爆弾
189	ゴブリンマーダー	爆弾
190	ホブゴブリン	爆弾
191	プリンスゴブリン	爆弾
192	キングゴブリン	爆弾
193	カイザーゴブリン	爆弾
194	プチデビル	誘惑の香水
195	ジュニアデビル	誘惑の香水
196	チャイルドデビル	誘惑の香水
197	リトルデビル	誘惑の香水
198	インプ	誘惑の香水
199	グレムリン	誘惑の香水
200	ガーゴイル	誘惑の香水
201	レッサーデーモン	誘惑の香水
202	ゴーレム	ミスリル
203	マグマゴーレム	ストーンアーマー
204	アイスロックゴーレム	ストーンアーマー
205	ストーンゴーレム	ストーンアーマー
206	タロス	ストーンアーマー
207	メタルゴーレム	ストーンアーマー

カードNo.	カード名＆敵名	落としやすいアイテム
208	デーモン	悪魔の冠
209	グレーターデーモン	悪魔の冠
210	アークデーモン	悪魔の冠
211	ベリアル	悪魔の冠
212	ベルゼブブ	悪魔の冠
213	アスタロト	悪魔の冠
214	クリーパー	薬草
215	カオスクリーパー	薬草
216	アビスクリーパー	毒消し
217	ヘルクリーパー	毒消し
218	デスベアーバグ	毒消し
219	クライムバグ	毒消し
220	カラミティバグ	毒消し
221	ネメシスバグ	毒消し
222	エンジェル	天使の輪
223	アークエンジェル	氷天使の輪
224	プリンシパリティ	雷天使の輪
225	ヴァーチュー	炎天使の輪
226	ドミニオン	天使の輪
227	セラフ	天使の輪
228	トーチアイ	玉鋼
229	ワーニングアイ	玉鋼
230	アサルトアイ	玉鋼
231	ストリクトアイ	玉鋼
232	エンシェントハンター	照準機
233	レッドアラート	照準機
234	ジャッジメント	高性能照準機
235	インスペクター	照準機
236	コロッサスＳ	玉鋼
237	コロッサスＲ	玉鋼
238	コロッサスＶ	玉鋼
239	コロッサスＸ	玉鋼
240	コロッサスブレインＳ	メタルアーマー
241	コロッサスブレインＲ	メタルアーマー
242	コロッサスブレインＶ	メタルアーマー
243	コロッサスブレインＸ	メタルアーマー
244	ブローバー	ボーンメイル
245	メカスケルトン	ボーンメイル
246	サイボーグスケルトン	ボーンメイル
247	アイアンスケルトン	ボーンメイル
248	メタルボーンズ	ボーンメイル
249	バイオモンスター	毒消し
250	バイオクリーチャー	毒消し
251	バイオロイド	毒消し
252	バイオキメラ	毒消し
253	ＤＮＡ666型	毒消し
254	実験体１７号	毒消し
255	ロストナンバー	毒消し
256	究極生命体Ｘ	毒消し
257	ブローバーｍｋⅡ	ボーンメイル
258	ロボスケルトン	ボーンヘルム
259	デスボーグ	ボーンヘルム
260	アイアンスーツ	ボーンヘルム
261	フルメタルボーンズ	ボーンヘルム
262	ドレスデン将軍	ダークマター
263	妖魔軍師アスクレイ	ダークマター
264	闇の仮面	ダークマター
265	聖騎士ケイロン	ダークマター
266	機械王子ガラハッド	ダークマター
267	機械皇帝ガラハッド	ダークマター
268	獅子王ディオクレス	ダークマター
269	ビビ将軍	ダークマター
270	バラーハ将軍	ダークマター
271	ダイン将軍	ダークマター
272	マザークリーパー	ダークマター
273	獣魔王	ダークマター
274	ビャッコ将軍	ダークマター
275	謎の青年	ダークマター
276	カイネル	ダークマター

GO GO RPG



信長の野望 Online 飛龍の章

新たなる戦国の生き方&戦い方をお教えします!!

この冬、戦国の歴史は『飛龍の章』によって大きく動き出す。新たな戦国生活の魅力とは……!?

PS2 / RPG	信長の野望 Online
発売中	▶コーエー ▶¥6,800（税込¥7,140）＋30日間¥1,200（税込¥1,260） ▶要PlayStation BB Unit 要BB Navigator 0.2以降

PS2 / RPG	信長の野望 Online ～飛龍の章～
12月15日発売予定 (CERO 15)	▶コーエー ▶¥6,800（税込¥7,140）※アップグレードチケット¥2,800（税込¥2,940） ▶要PlayStation BB Unit 要BB Navigator 0.2以降

 ※『信On』ユーザーは公式サイトでアップグレードチケットを購入することで、『飛龍の章』がプレイ可能になります。チケット購入後、ゲーム起動時に自動的に『飛龍の章』がダウンロードされます。チケット自体の販売は12月8日より行われますが、実際にアップデートが反映されるのは12月15日からです。なお、パッケージ販売は通常版とセットのみ（税込¥7,140）行われます。

12月15日!! ついに『飛龍の章』がキミの手元に届く!!

来たる12月15日、ついに待望の『飛龍の章』が発売になる。新システムの概要についてこれまでに紹介してきたが、その仕様が具体的にゲーム上でどう機能しているのか把握しきれなかった人は多いハズ。そこで今回は、『飛龍の章』のシステムが一部実装されたテストワールドを徹底取材。トライアルダンジョンや兵種など、新システムを実際にプレイして、読者のみんなが知りたかったポイントを、ズバリ紹介していこう！

「飛龍」を感じろ!! テストワールドを遊んで感じとれた『飛龍』のスゴさを3つのポイントで詳しくチェック!!

『飛龍の章』発売に先立って、テストワールドに実装されたのは、トライアルダンジョン、兵種、前哨戦という3つの注目システムだ。厚いベールに包まれていたその詳細がついに明らかに！

トライアルダンジョン 参加法&プレイ感覚すべてが新鮮な新ダンジョン!

トライアルダンジョンとは、自動編成された7人徒党で小クエストに挑戦するという特殊なダンジョン。1～6人でチャレンジした場合、足りない人数は自動的にエントリー待ち中の他ＰＣから補充されるのだ。ただし、2～6人徒党でエントリーする際には、下のような職業＋レベル条件が用意されており、条件を満たした徒党編成でないとエントリーは不可能となっている。7人徒党の場合は職業制限はなし。ただし、「10レベル以上離れたＰＣとは一緒にエントリーできない」というレベル条件のみ残される。

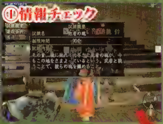
4人徒党で参加希望を出したときのエントリー結果例

徒党編成				結果	説明
侍 レベル50	侍 レベル50	薬師 レベル50	巫女 レベル50	この場合 OK	徒党のなかに同じ職業のＰＣがいたとしても、「1組か2人まで」であれば、問題なくエントリーできる。
侍 レベル50	侍 レベル50	侍 レベル50	薬師 レベル50	この場合 ×	同じ職業のＰＣが3人以上いると、エントリー不可能。この例の場合は、侍に1人遠慮してもらうしかない。
侍 レベル50	侍 レベル50	薬師 レベル50	薬師 レベル50	この場合 ×	同じ職業のダブリが2組以上ある場合もエントリー不可能。なるべく職業が偏らないようになっているのだ。
侍 レベル50	忍者 レベル50	薬師 レベル50	巫女 レベル35	この場合 ×	職業のダブリがなくても、レベル差が10以上ある場合はエントリー不可。実力の近いＰＣで徒党を組む必要がある。

体験レポート1

トライアルダンジョン「[illegible]」を探険!

ＮＰＣの[illegible]に話しかけると、[illegible]へと転送してもらえた。[illegible]人徒党に。あいさつをかわし[illegible]殲滅す[illegible]なく[illegible]知っ[illegible]の柱[illegible]以上[illegible]していれば、任務途中であっても、光の柱から脱出できるようだ。全体的に難易度が高く、いい装備を用意しないとキツいかも？



◀クエスト内容は「情報」で確認できる。達成時の報酬も気になるところだ。



▶扉を開けてみると、アクティブの敵が飛び出してきた！ これには仰天！



◀敵の配置は毎回変わるとのこと。表記レベル以上に手ごわい敵が多かった。

野望の王国 ～Kingdom～

テストワールドには、ちょっとした新仕様もたくさん実装されていた。そんな見落としがちなポイントをフォローしてみたよ。

第30話 龍は大空を飛び、王国員の心は四散す…！

稲庭うどん（以下、うどん）：おいおい、今川またピンチだよー。で、テストワールドで、ほかに何かあった？

有部出流衛門（以下、有部）：なんか、話がつながってませんよ。

うどん：いやあ。合戦忙しくて、テストワールド行ってるヒマないんだよね。で、知ってること、洗いざらいしゃべりたまえ。

妖導宝音（以下、妖導）：さりげなく、両替商の入口が広くなっていたかな？

有部：そうそう。あと、両替商に「御蔵番」とかいうＮＰＣがいたね。

うどん：何する人？

有部：話しかけたら開発中だった。名前からして、倉庫拡張ＮＰＣに違いない。



▶両替商の新ＮＰＣ御蔵番。倉庫拡張に関係するとのこと。

今日の王国 稲庭うどんの『飛龍の章』詳細発表! 今日のレポーター

屋敷実装延期やテストワールドでの試験実装など、数々の波紋を呼んできた『飛龍の章』。その正式な仕様実装予定がついに明らかになりました。①レベルキャップが50から60に。②新規技能目録の実装。③トライアルダンジョンの実装。④前哨戦の実装。⑤合戦場における兵種の実装。⑥知行地の実装。⑦新ダンジョンの実装。⑧潜在能力の実装。⑨新アイテム「紋所」の実装。⑩両替商の拡張。（右に続く）

兵種 フィールド上での駆け引きを実現した兵種システムの全貌


▲兵種は軍監に話しかけると、好きなものへ自由に切り替えられる。

PCは所属する兵種を「兵士」、「騎馬」、「鉄砲」の3つから選択できる。このとき、「騎馬」、「鉄砲」を選んだ場合には、コマンドに「兵種（以下：兵種コマンド）」が追加されるのだ。このコマンドは合戦場のフィールドでのみ使用可能で、これを用いると、敵PCを混乱（一定時間行動不能）に陥らせることができる（NPCには無効）。このシステムによって、フィールド上での新たな攻防を楽しめるのだ。

体験レポート2 より厚みを増した攻防戦に興奮！



▲鉄で撃たれて混乱した妖導。一定時間ヨロめき続けるハメに。


▶各兵種が入り乱れて戦闘。心なしか、にぎやかに感じられる。

システム解説 3つの兵種の能力を確認!!

兵士 打たれ強い万能職

兵種コマンド	なし
得意なこと	兵種コマンドに対する耐性が高い



兵種コマンドを持たない唯一の兵種で、従来のPCと変わらない。新しい装備箇所「腕」に、竹束、木杭などの防具を装備すると、敵からの兵種コマンドに影響されにくくなる長所を持つ。地味だが、安定した働きをする。

騎馬 移動スピードNo.1

兵種コマンド	突撃
得意なこと	戦場を素早く移動する



馬に乗って移動できる。移動速度も3兵種のなかでは一番。兵種コマンド「突撃」は、約2秒間突進して、進路上の敵を蹴散らして混乱させることができる。ただし、使用後は約14秒間も硬直してしまうので、乱用は禁物かも。

鉄砲 かく乱の専門職

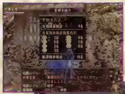
兵種コマンド	銃撃（※銃と銃弾が必要）
得意なこと	遠くから敵を撃ってビヨらせる！



兵種コマンド「銃撃」は、遠くの敵でも混乱させられる便利なワザだ。ただしこのコマンドを使うには、①敵にカーソルを合わせる、②銃系の武器を装備、③小荷駄で購入できる「銃弾」を所持、という3条件を満たす必要がある。

前哨戦 PC同士の純粋なる腕比べ！"燃える"理由が今ここに判明！

前哨戦は合戦の1週間前に発生する。これは合戦場よりも道場戦に近く、トライアルダンジョン同様に自動編成された徒党でPVP戦を楽しめるのだ。前哨戦独自のルールも多く、右の特殊ルールはとくによく確認しておいてほしい。


◀戦況に関する情報は掲示板で確認可能。我が軍の情勢は……？


▶軍奉行代行に話しかければ、登録はOK。あとは敵味方を待つ。

前哨戦に参加するための3つの資格

〈条件1〉「それなりの腕（詳細未発表）」を持っている	
〈条件2〉他国の前哨戦に同時期に参戦していない	
〈条件3〉所属国にもとづく、以下の条件を満たす	
参加国に所属	参加可能
浪人	参加国のお尋ね者ではない
参加国以外に所属	参加国のお尋ね者ではない
	参加国と同盟または友好関係
	対戦国が所属国の同盟相手ではない

前哨戦への参戦から恩賞受け取りまでの流れ

①城エリアの「軍奉行」に話しかける⇒前哨戦入口へ、ワープできる
▼
②門前の「軍奉行代行」に話しかける⇒十分な参加者がいないなら"待ち状態"になる ⇒十分な参加者がいるなら徒党が自動編成される
▼
③徒党が編成されたら、300秒のタイムカウント開始
▼
④その場でPVPに突入！（終了後、また②に戻る）
▼
⑤終了希望なら「軍奉行代行」に話しかけ、城エリアへ
▼
⑥「軍奉行」から「恩賞」を受け取ることができる
⑥各国の「武功」が合計され、勝敗が決定。その結果は合戦になんらかの影響を与える（詳細は未発表）

前哨戦のPVP特殊ルール

必ず7人徒党になる
勧誘、「脱党」、「降伏」は行えない
徒党編成を開始すると、前哨戦からの離脱や終了はできない「軍奉行代行」に話しかけ、参加の取りやめは可能
「威嚇」、「恐怖の唄」など、対戦相手を強制逃亡させる技能は効果が働かない
「猪突猛進」など、自発的な逃亡は可能
「逃亡」、「降参」は敗北あつかいになる
死んでも怪我状態にならず、お金も減らない（丹は切れる）

体験レポート3 独特の戦いを見た！

特殊ルールでは、「帰依」「恐怖の唄」





野望の王国 構成員紹介 YABOU KINGDOM

稲庭うどん
職業	薬師	レベル	50
所属	今川	身分	家老

霧隠かげろー
職業	侍	レベル	50
所属	今川	身分	家老

宮本武子
職業	忍者	レベル	50
所属	今川	身分	家老

男塾先輩
職業	僧	レベル	34
所属	無所属	身分	もののふ

有部出流衛門
職業	鍛冶屋	レベル	50
所属	今川	身分	家老

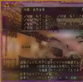
小岩幸之丞
職業	忍者	レベル	50
所属	今川	身分	中老

妖導宝音
職業	陰陽師	レベル	44
所属	斎藤	身分	奉行

1人ぼっちの戦国記

馬場ジョイス
職業	忍者	レベル	33
所属	織田	身分	足軽

彼に課された"おきて"	
壱	徒党は禁止
弐	売買を除き、PCと交流禁止
参	①売買のとき、②会話を断るとき、③礼を述べるとき、を除き、口をきくことは禁止



妖導：ほとんど願望で物を言ってるな。でも、発表によると関係あるみたい。
うどん：ふーん。
妖導：興味なさげだな、この男は。
有部：あとアレ！ CTRL＋ALT＋F5で発言できる絵文字に、いろいろなのが追加になってませんでした？
妖導：あったね。アイコンはPCの頭上にもいっぱい表示されてたよ。
有部：それじゃ、これってPCのステータスアイコンなのかな？
妖導：天下一品所持者アイコンとか、お尋ね者アイコンとか、かも。
うどん：合戦に役立つ話は何もないじゃねーか、ばかやろー！
有部：小ネタ拾うコラムに多く求めすぎ！
——こうして心は空中分解したまま、王国員は『飛龍の章』発売を迎えるのだった…。



◀絵文字の種類も増加。なんだか不思議な図形もあるけど、使い道は？

（左からの続き）以上の10項目が『飛龍の章』で実装される仕様となります。残念ながら、屋敷、流派、官位の3つに関しては来年2月以降の実装の様子……。新システムで気になるのが、やはり新技能でしょうか。以前は侍の「剣風斬」、薬師の「裏滅」、鍛冶屋の「ぶちかまし」、忍者の「吹き矢」が公開されていました。9月30日に実装された特化目録でも新たな戦術が確立されましたが、今回の新技能もより戦いを激しくすることは間違いないでしょう。なお、『飛龍の章』の実装内容はコーエーの公式HPで確認できるので、興味があればご一読を。

北の地の「虚ろなる闇」プロミヴォン-ヴァズに 電撃の旅団が挑む！

『プロマシア』のストーリー解説も、ついに第5章へ突入！ 今回はその前半部分にあたる、プロミヴォン-ヴァズを徹底チェック！



FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI

第5章では、なんとプロミヴォン−ヴァズという新たな「虚ろなる闇」へ突入。そこでは、今までに登場したすべての「虚ろなるもの」が待ち受ける！ 今回はそんな第5章（前半）を解説しよう。

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI プロマシアの呪縛

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影

PS2 RPG FINAL FANTASY XI ファイナルファンタジーXI
発売中
▶スクウェア・エニックス
▶¥7,800（税込¥8,190／※1）+月額¥1,280（税込¥1,344）
▶要PlayStation BBUnit TA、モデム対応

『プロマシア』のストーリー第5章「帰路を踏みしめ」の前半までを徹底解説！

ルーヴランスとともにタブナジア地下壕をあとにしたプリッシュたちを追い、サンドリアへと向かうことで、物語はついに第5章へと突入。第5章では北の地、ソ・ジャの奥にある「虚ろなる闇」プロミヴォン−ヴァズへ挑むことになる。そこは今までのプロミヴォンよりもマップが広く、出現する敵の強さもほかとは比べ物にならないほど強い。ここではそんな難所をクリアするためのポイントを徹底チェックしていこう。



◀すべての「虚ろなるもの」がうごめくプロミヴォン−ヴァズ。



◀今までのプロミヴォンのボスたちと、一度に戦うことに！

第5章前半の流れ

1 鍔音やむことなく（サンドリア・バストゥーク ボスディン氷河）

2 願わくば闇よ（プロミヴォン−ヴァズ）

後半へ続く

1 鍔音やむことなく The Enduring Tumult of War

NMを倒してプロミヴォン−ヴァズへ向かえ！

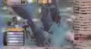
北サンドリアの大聖堂（L6）にいるChasalvige→サンドリア港の飛空旅行社（H6）のAnokiの順に話す。次にバストゥーク港に入ってイベントを見たら、大工房（H8）にいるCidと話しボスディン氷河（F7）からソ・ジャへ。Stone Door（H8）を調べて出現するNMを倒したら、奥のエレベータを降りて先へ進もう。



▲出現するNMはゴーレム族。ただしレベル無制限のソ・ジャなので、高レベルの人がいれば楽勝。

Point 強力なリジェネに注意！

ソ・ジャで戦うNMのNunyunuwiは、強力なリジェネがかかっていることがある。とはいえ、これ…してそのままプロミヴォンへ行くので、一緒に多人数で戦えば勝てるハズだ。



2 願わくば闇よ Desires of Emptiness

ふたたび「虚ろなる闇」プロミヴォン−ヴァズでの戦い！

プロミヴォン−ヴァズをクリアすることが目的。ほかのプロミヴォンと異なる点は、最深部の大ボスを倒すだけではなく、途中で3体の中ボスも倒さなければならないこと。大ボスを倒したら、大工房（H8）にいるCidと話せばクリアとなる。ちなみにクリア後、ボスディン氷河（I7）にいるタルタルから関連する話を聞くことができる。



▲第1層目から「とても強そうだ」の敵がいるので注意！

▼Cidとの会話での選択肢は、どれを選んでも結果は同じ。



プロミヴォン−ヴァズ進行チャート

- 第1層：Memory Receptacle（光球）を倒す → 底なしの渦（ワープ）に入る
- 第2層：光球を倒す → ワープに入る
- 第3層：Memory Flux（壁）を調べてNMと戦闘 → 戦闘後壁を調べる（テンゼンを救出） → 光球を倒す → ワープに入る
- 第4層：壁を調べてNMと戦闘 → 戦闘後壁を調べる（ルーヴランスを救出） → 光球を倒す → ワープに入る
- 第5層：壁を調べてNMと戦闘 → 戦闘後壁を調べる（ウルミアを救出） → ヴァズの塔を目指す
- バトルフィールド（ボスエリア）

プロミヴォン−ヴァズにももちろん、ほかのプロミヴォン同様に、前の階層に戻る「逆行の渦」がある。しかし「逆行の渦」は各階層の入口付近にはないので、ワープで分断された場合に利用するときは注意。

Lightning Brigade 電撃の旅団 メンバープロフィール

再び「虚ろなる闇」に挑んだ旅団員。当初は順調に進むかと思われていたが…。やはりそこは旅団（記事参照）。





名 Uri
出身 バストゥーク共和国

親しい人と…のはやっぱり楽しい…のもいいけど、…





名 Wabi
出身 ウィンダス連邦

ミッション…アイテム…





名 Osho
出身 バストゥーク共和国
種族 ガルカ

某5人の人を…素破の耳をゲット！ 忍者でも装備できるようにレベルを上げないと……。





名 Plede

「活魚合成」の次は…ク」を獲得。入手が簡単でしかも役に立つため、正直複雑な心境です（笑）。





名 Kitty

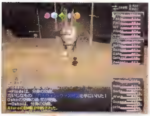
最近、本格的に合成を始めてみ…た。これで少しはサイフが暖かくなるといい、な…。（全財産720ギル）

Peaberryの豆日記

父さん。所持金が5ケタを切りました。もうじきキビシイ冬がやってくる前に、少しでも懐を暖かくしないとマズイと思ったわけで……。と、いうことで手近なところでガツンとギルがもうかるアーチャーリング狙いで、オルデール鍾乳洞に行きました。それを落とす敵（スライム族）の部屋にはやっぱり張り込みのライバルがたくさん。しかしライバルは多いほうが燃えるというもの！ 「/ja 挑発 <st>」のマクロを用意して出現した敵を速攻で釣るのです！ そんななか「Osho：団長！ 開発部だより見たけど、そのアイテムはきっと値段下落しますよ！」【えっ!?】

プロミヴォン－ヴァズ エリア＆モンスターの4つのポイント

プロミヴォン－ヴァズは、ほかのプロミヴォンとは異なり、レベル制限が50と高い。だが、敵の強さもほかと比べて高く、そのぶん注意することも多い。ここではとくに気をつけたい4つのポイントを解説していく！



◀白色の記憶の結晶をトレードすると、地図を入手できる。

POINT 1 全5層構造を抜けろ！

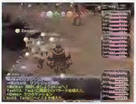
プロミヴォン－ヴァズは、ほかのプロミヴォンよりも1層多い、全5層構造となっている。各層は、光球を倒すことで出現するワープでつながっており、逆行の渦に乗ることで、1つ前の階層に戻ることができる。ただし逆行の渦は、スタート地点の近くにないので、なるべくなら利用しないで済むように行動したい。



◀各層は広いので、一度はぐれると合流するのが大変。ワープするときはとくに注意。

POINT 2 すべての「虚ろなるもの」が出現！

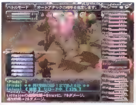
プロミヴォンにしかいない「虚ろなるもの」。通常のプロミヴォンには「基本3種＋各プロミヴォン固有の1種」の4種ずつしかいないが、ここでは全6種の「虚ろなるもの」がすべて出現。そのため、各「虚ろなるもの」が使ってくる特殊攻撃に備えて、薬品を用意しておく必要がある。やまびこ薬は、とくに重要だ。



◀敵が密集していることが多いので、移動時は注意。とくにパーティが分断されないように。

POINT 3 層を進むごとに強くなるStrayに守られた光球を倒し、ワープを出現させよう！

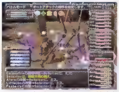
光球を倒してワープを出現させるといった、プロミヴォン攻略の基本は同じ。しかし光球を守るStrayは、ワンダラー族だけでなくウィーパー族、シーザー族のものも登場する。しかも、第4層のStrayともなるとHPもかなり多く、倒すだけでも苦労する。なのでワープするときは、残ったStrayをなるべく眠らせて突破しよう（光属性と闇属性に耐性があるStrayは眠りにくいので注意）。



▲とくに、外見がウィーパー族のStrayが多い場合は、範囲静寂がやっかいだ。

POINT 4 3体の中ボスを倒してNPCを救出！

左ページのチャートにあるように、特定の階層では中ボスと戦う必要がある。なお、中ボスの出現場所は、第3層（J8）、第4層（M6）、第5層（D6）。そこにあるMemory Fluxを調べることで、中ボスが出現。中ボスは層ごとに異なり、各プロミヴォンのボスと同じタイプだ。薬品などの準備を怠らないように。



▲各ボスのものと同じ特殊攻撃を使ってくる。「回転木馬」などの範囲攻撃を受けないように、後衛はあらかじめ離れておくといいだろう。

	名前	種族とタイプ
第3層	Progenerator	[illegible]
第4層	Solicitor	[illegible]
第5層	Ponderer	[illegible]（ホラタイプ）

旅団リプレイ 18人の旅団員たちがプロミヴォン－ヴァズにチャレンジ!!

――礼拝堂を突破した旅団員18名が、いよいよプロミヴォン－ヴァズに挑むべく、ソ・ジャへと集まった。そしてまず、『鍔音やむことなく』のゴーレム族のNMと戦闘。準備中にUriがヒーリングしてボム族に襲われたアクシデントがあったものの、NMとの戦いは10秒ほどで終わってしまった（笑）。そのまま旅団員たちは、プロミヴォン－ヴァズへと突入！

Osho（以下、O）：いざ最後の虚ろへ！

Myiko（以下、M）：最後だといいね(/ω＼)

――第1層の移動を開始した旅団員たち。途中何度か敵に襲われたものの、危なげなくこれらを撃退し、最初の光球を発見した。セオリーどおりにStrayを倒しつつ、遠隔攻撃や魔法で光球を破壊したが、ハズレ。続いて次の光球を破壊したところ、無事ワープが出現した。

Guppyn（以下、G）：で、ここは全部で何層？

M：5層かな。で、3・4・5とボスがいます。

――続く第2層では、地図の入手に必要なアイテム、白色の記憶の結晶を団長が入手。



◀細心の注意を払うように言われた直後に、敵に突っ込むGuppyさん。ここでのうっかりは許されませんよ!?（笑）

Wabi：Strayさんがいやがります～。

O：あのー。Strayがウィーパー族って……。かんべんしてくれ＿|￣|○

Peaberry（以下、団）：オレの知ってるStrayさんは、あんなに大きくないよ！

――だが、見事1発でワープが出現！　そのまま第3層の中ボスを倒し、光球へと移動。そしてさらにここでも1発でワープを引き当てる！残りのStrayを寝かせ、無事に第4層へ到着した旅団員たち。第4層でも襲いくる敵を倒しながら進むが、さすがに18人いても、倒すのに時間がかかるぐらい強くなってきていた。

団：すごいしぶとかったですね…。このへんの敵がリンクしたら、さすがにピンチですよ……。

M：細心の注意を払いましょう。

――続く中ボス戦では、毒状態で「インペールメント」を受けたZangetuが戦闘不能になったものの、無事クリア。そして光球を破壊すると、またも1発でワープが出現！　だが、18人でも倒すのに時間がかかる強さのStrayが多数残っていた。そこで魔物達のララバイで眠らせているスキにワープし、第5層に着いた。

O：ここが最後の層です。なので白魔道士は、絶対にリレイズを切らさないように。

――道中、地図をゲットし、最後の中ボス戦も見事クリア。そしていよいよ、大ボスが待ち受けるヴァズの塔へと向かうのだった！

団：プリッシュ～！　おじさんがす～ぐ助けに行くから、待ってるんだよぉ～！（ルパ○）

M：おじさま～～～っ！（ク○リス）



◀敵に襲われながら、一気にヴァズの塔へと突入！　3体のボスとの戦いが始まる！

いよいよボス戦へ!!



名 Galaxyfire
出身 サンドリア王国
種族 ヒューム（♂）
職業 狩人74／忍者37

うわ！　もう12月だったりするのね。このまま春まで突っ走りそうな勢い。年を越すと、アレとかアレあるしねぇ。



名 Tails
種族 エルヴァーン（♂）
職業 忍者75／シーフ37



名 Ukiki
出身 ウィンダス連邦
種族 タルタル（♂）
職業 侍17／戦士8

低レベルで[illegible]ちょっと強めの敵でウハウハ。攻撃はスカスカですがなんか[illegible]です。



名 Littlejon
出身 ウィンダス連邦
職業 シーフ38／忍者19



名 Fairlady
出身 サンドリア王国
種族 ヒューム（♀）

白魔がようやくAFシーズンに突入。AF両足＆イレース（えっ!?）をゲットしました。めざせイチゴ帽子～！



種族 ヒューム（♀）
職業 モンク69／戦士34

目標だった夢想阿修羅拳＆オプ[illegible]ルハットの入手を先送りに。[illegible]未進行で忙しいですからあ[illegible]残念！



名 Guppyn
出身 バストゥーク共和国
種族 タルタル（♂）
職業 白魔74／黒魔37

プロミヴォン[illegible]したいです…………………………………（T皿T）。



名 Bros
出身 バストゥーク共和国
種族 ヒューム（♂）
職業 狩人60／戦士30

[illegible]と満足しています。【やったー！！】



名 Yamuka
出身 ウィンダス連邦
種族 ガルカ
職業 モンク56／戦士28

そろそろレベル60[illegible]ました。装備できるようになっていくAFを見ながらニヤニヤしてます。

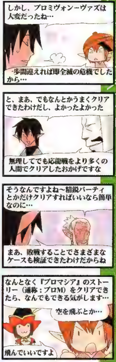


[illegible]できていました。ありがとう、モ[illegible]

Myikoの戯言

最近もっぱら獣使いをやっております。目標は大きく「レベル71からの胴装備・バイソンジャケットを着ること」です。正直それだけを心の支えに、現在は気がつけば戦闘不能になっている状況を耐えていますか（笑）。なにしろレベル1～71までの総経験値を考えますと、折り返し地点となるのはレベル59の中盤…。はたしてそこまでがんばれるのか、じつは今から少々不安であります（笑）。とはいえ、こうして明言してしまった以上、とりあえずモコモコ（フルAF装備）を目指して精進します。通りすがりに私が倒れていたら、どうか優しくしてください（笑）。

プロミヴォン－ヴァズ



命令系統



ホラ・デム・メアのボスが再登場!?

プロミヴォン-ヴァズのバトルフィールド戦闘ガイド

バトルフィールドでは3体のボスと戦うことになる。ボスはホラなどに出現したものと同じタイプで、使う技も同じ（詳しくは右を参照）。なお、戦闘は3体同時ではなく、まず3体のうちの1体と戦う。そのHPが残り2割程度になると2体目が動きだし、2体目のHPが2割程度になると、3体目が動くという形式だ。



▲3体のなかから1体を選んで戦闘。当然、ほかの2体も攻撃すると動きだすので、ガ系魔法などの範囲攻撃は使わないように。

戦う順番も重要な戦闘のポイントを解説

戦闘は、右のようにボスが動く順番が決まっているため、戦う順番も重要になる。オススメは、技が強力なAgonizerとCumulatorのどちらかが最初か最後になるような順番。最初なら序盤にこちらの態勢が崩れた場合の再挑戦が容易で、最後なら2時間アビリティを惜しみなく使えるという利点がある。なお、2体同時に戦う時間を短くするため、次のボスが動くまでTPを温存し、動いたら技連携などで一気に倒すという戦法がいい。





◀メアタイプから戦うと、次はデムタイプが動く。

Check 3体のボスの特徴と気をつけたい特殊攻撃



Agonizer

（シンカー族／プロミヴォン-ホラのボスと同タイプ）

Agonizerはホラのボスと同様に、複数の状態異常を起こす範囲攻撃「シャドウスプレッド」を使う。この技には睡眠の効果も含まれているので、毒薬を用意しておくといい。また、ケアルを使える人が全員同時に眠らないよう、後衛同士も距離をとって戦おう。呪いと暗闇の効果もあるので、目薬や聖水も用意したいところ。なお、魔法効果や食事効果を3つまで吸収する「三手吸引」もやっかい。とはいえ、ほかのボスとの戦闘を考えると、食事などはしっかりとっておいたほうがいい。

■使用する主な特殊攻撃

技名	効果
陰鬱な[illegible]	[illegible]
エン[illegible]	[illegible]
シャド[illegible]	[illegible]
虚無の[illegible]	[illegible]
三手吸引	[illegible]
三手同化	[illegible]



Cumulator

（クレイヴァー族／プロミヴォン-メアのボスと同タイプ）

Cumulatorはメアと同じタイプなので、強烈な範囲攻撃が多い。とくに気をつけたいのが「回転木馬」と「虚ろなる霧」の2つ。前者は300近いダメージを受けることがあり、後者は100前後のダメージに加えて毒のスリップダメージが大きい。なお「回転木馬」を終盤に連発されることもある。HPの少ない後衛は距離をとって戦おう。また、HPが1ケタくらいになる「インペールメント」にも要注意。敵対心が減少するため、連続で攻撃を受けることはないものの、後衛はあわてて回復してターゲットされないように注意。

■使用する主な特殊攻撃

技名	効果
インペ[illegible]	[illegible]
虚ろな[illegible]	[illegible]
回転木[illegible]	[illegible]
エンプティスラッシュ	[illegible]
マルク	[illegible]



Procreator

（ゴージャー族／プロミヴォン-デムのボスと同タイプ）

デムのボスと同じタイプのProcreator。状態異常攻撃や範囲攻撃が少なく、比較的戦いやすい相手だ。ただし、HPを吸収する「存在同化」や、Offspringを生み出す「フィション」には要注意。これらの技を終盤に連発されると、デムで戦ったとき以上に厳しくなる。なぜなら、このボスが最後でない限り、ほかのボスと同時に戦うことになるため。本体を倒せばOffspringは消えるので、とにかく本体を集中して倒すように。なお、麻痺の効果を持つ「陰鬱なるガス」にも気をつけよう。使われたらパラナで素早く治すこと。

■使用する主な特殊攻撃

技名	効果
陰鬱な[illegible]	範囲麻痺
虚ろな[illegible]	防御力アップ
存在[illegible]	[illegible]
フィション	[illegible]出す
四連突	[illegible]

旅団リプレイ 5つの層を踏破した旅団員が3体のボスに挑む!

――5つの層を踏破し、プロミヴォン-ヴァズのバトルフィールドへとやってきた18名の旅団員たち。3体のボスとの戦闘を前に、パーティを編成し直すことにする。その結果、団長パーティ（シナ戦白赤黒）、Oshoパーティ（忍侍狩白詩赤）、Plodeパーティ（戦忍獣白詩召）の3パーティが完成。厳正な「/random」の結果、団長パーティから突入することになった。なお、全パーティ共通で、やっかいな攻撃を使うCumulatorから倒す作戦をとることに。これは、「回転木馬」を連発されて戦闘不能者がでても1体目なら薬品の使用数も少なく、撤退して再挑戦できるから。気になる結果は……。

【バトル1：団長パーティ】

ナイト盾ということで、MPや薬品不足にならないよう、ナイトのAfuroと戦/忍のLittlejonでターゲットを回す作戦で挑む。それがうまくいったのか順調にCumulatorのHPを減らしていく。ところが、HPが残り2割になったあたりから「回転木馬」を連発され、回復が間に合わなくなり、ターゲットがフラつきはじめる。最後は、HP残り5㎜というところで「回転木馬」が後衛を直撃。白魔と黒魔が戦闘不能になり、撤退することに。



▲ピンチらしいピンチがなかったため、最後はさまざまな攻撃が乱れ飛んだ。

【バトル2：Oshoパーティ】

団長パーティの敗戦を受け、Cumulatorの追い込みに「明鏡止水」を使う作戦をとる。まずはなんの問題もなくCumulatorのHPを減らしていき、Procreatorが動きだしたところで追い込み開始。技連携のあとに「明鏡止水」を使うはずだったが、なんと使う前に倒してしまう。続くProcreatorも、「フィション」を1回しか使われなかったためか、あっさり撃破。最後のAgonizerも、しっかり毒薬を使ったおかげで、なんの問題もなく倒してクリア。あまりに余裕だったのか、追い込みでは「明鏡止水」と「イーグルアイ」に加え、「連続魔」＋ファイアIIやホーリーまで飛びかっていた。

――Oshoパーティの“余裕”との報告を受けPlodeパーティが挑戦。残された団長パーティも、もう補給は受けられないということで、ほぼ同時に再突入することに。

【バトル3：Plodeパーティ】

こちらのパーティも、順調にCumulatorのHPを減らしていく。しかし、HPが残り3割くらいになったところで「回転木馬」を連発される。かなりピンチだったが、なんとかProcreatorが動くまでHPを削ることに成功。そして、このパーティならではの戦法がさく裂。動きだしたProcreatorを獣使いのWabiがペットを使って足止めしたのだ。おかげで、無事にCumulatorを倒すことに成功。続くProcreatorはペットが戦っている間、十分ヒーリングできたため、あっさり撃破。最後のAgonizerは、「大地の守り」のストンスキンの効果により、服毒しても「シャドウスプレッド」で眠るというトラブルがあったものの問題なく倒してクリア。最後は、Hyakuの「アストラルフロウ」で削りきれなかったところを見逃さなかったTailsが、「微塵がくれ」でトドメ（笑）。

【バトル4：団長パーティリベンジ】

基本的な戦法は最初と同じ。Afuroを狙った「インペールメント」が2回もミスするといった幸運にも助けられ、無事にCumulatorを倒すことに成功。ところが、続くProcreatorとの戦闘で事件発生。なぜか「フィション」を連発され、追い込みをかけたとき、「存在同化」とOffspringの攻撃によりAfuroが戦闘不能になったのだ。しかし、その直後にProcreatorを倒すことに成功したので、Agonizerはマラソンで時間を稼ぎ、Afuroを蘇生して戦うことにする。最後は、追い込みをかけたときに「シャドウスプレッド」を使われピンチになりかけたが、なんとか倒してクリアすることができた。しかし…（詳細は座談会で）。



▶「アストラルフロウ」と「微塵がくれ」によるトドメの奪い合いが非常に熱かったPlodeパーティ。

無事全パーティが勝利!

プロミヴォン-ヴァズでの戦闘「願わくは闇よ」をクリアしたあとの展開は?

バトルフィールドでの戦闘後、イベントでディアボロスから衝撃の事実が明かされる。そして、バストゥークの大工房へ行きCidと会話することで、神都アル・タユを探すLouverance、謎の少年を追うTenzen、Prisheを探すUlmiaの3人のうちの誰かに協力することに。はたして、3人が進む先に何が待ち受けているのか、冒険者が目にする新たな展開とは……。ストーリーは、第5章後半「みっつの道」へと進んでいく！





▲▶それぞれの道を行くLouverance、Tenzen、Ulmia。彼らとともに3つの物語を楽しもう！

そして物語は〈みっつの道〉へと続く!
今後も大きな展開を見せる「プロマシア」ストーリーを徹底解説!

Kittyの豆日記
クリアするつもりがなかったので冗談で詩人でプロミヴォン－ヴァズに挑んだら、なぜかクリアしてしまったキティちゃんです、こんばんは。さて、最近記事中で「プロマシア」のストーリーを進めていたおかげで、めっきり所持金がヤバイことになってしまいました。どれぐらいヤバイかというと、飛空艇に乗れないぐらいです。なので、素材を1から集めて合成で稼いでみたり。そしたらなんと、4万ギルも貯まったのですが…。なぜか目的がスキル上げにすりかわっちゃいまして…。貯まる→スキル上げ→貯まる→スキル上げで、なかなか貯まらないです。とほほ。



旅団座談会

第5章までの物語をふり返る

旅団員たちが、これまで進めてきたストーリーをふり返る！ さらに今後の展望を大予想？

おもしろいけど罠もある!?『プロマシア』の物語

Peaberry（以下、団）：プロミヴォン-ヴァズ、おつかれさまでした〜。
Osho（以下、O）：おつでした。道中は時間がかかりましたが、ボス戦は比較的楽でしたな。
Zangetu（以下、Z）：応龍戦と比べたら全然楽だったね。ただ、Guppynは……。
Guppyn（以下、G）：…………＿|￣|○
Plode（以下、P）：バトルフィールドから出ちゃっててクリアできてませんからね（苦笑）。
Kitty（以下、K）：ゲルスバ野営陣にあるバトルフィールド戦で経験ありました。戦闘が始まって一度出ちゃうと中に入れないんですよね。
G：初めて知りましたよ（涙）。しかも、メッセージが無情なんですよ。「戦う権利はあるが、メンバーが戦っているため入れない」って……。
P：かなりピンチになっていたので、Guppynが撤退したのは間違ってないんですけどね。
団：「シャドウスプレッド」でほぼ全員が寝ちゃって、GuppynのHP2ケタでしたからね。
P：ただ、そのピンチが3体目の追い込みのときだったせいで、誰もGupyynが外に出たことに気がつかないまま、フリーズが発動してボスを倒しちゃったのは、タイミング悪すぎとしか……。
K：プロミヴォンのヘコミ達人、Guppynらしいといえばぱ Guppynらしいですが（苦笑）。
G：「このドア開けて〜」って言ったのに……。
O：今回の失敗の原因は、撤退か継続かを3体のボスごとに決めていなかったことですな。
Z：最後の3体目だったからね。リーダーが撤退の指示を出してから出るとか決めないとだね…。



◀ストーリーは、内容がおもしろいだけでなく、演出も凝っている。

O：まあ、Guppynのために、いずれもう一度プロミヴォン-ヴァズに行くということで（笑）。
団：ですな（笑）。では、今回の本題の『プロマシア』のストーリーについてですが。
Z：前置き長いよ（笑）。
O：とにかくストーリーがおもしろいですな。
P：内容だけじゃなくて演出も凝ってますよね。
Z：うん。それだけでなく、じつは敵も斬新。
K：これまでにないタイプの敵が多いですよ。
O：その敵に対して、今の編成で勝つ方法を考えるのも楽しいですな。
P：旅団はアタッカーが少ないから、毎回苦労しているわけですが（苦笑）。
Z：ただ、いろいろなタイプの敵が出現して、それに合わせた戦略で戦うのはおもしろいけど、それは難易度が高いってことでもあるんだよね。
G：難易度は確かに高いですけど、それより再挑戦が難しいのが一番キツイ。
P：第2章の「誓いの雄叫び」の場合、クリアしたら帝龍の飛泉（ボス部屋）から南グスタベルグ行きですしね。旅団はムリヤリ再合流しましたが。
O：応龍戦も、何度も挑戦できたのは、リアルで連絡とれるメンバーだからというのはありますな。
K：18回撫でられ（負け）てますから（´_ゝ`）
G：あれは普通にシャウトで人を集めて挑戦していたら…たぶんかなり難しいですよ。
P：1〜2回の挑戦が限度でしょうねえ。
Z：ストーリーはホントにおもしろいんだけどね。ただ、レベル制限が細かくて装備の準備が大変だったり、薬品が必須だったり……。気軽に挑戦できないのはもったいないなぁ。
G：私が旅団以外で入っているLSでは、LSのイベントとしてストーリーを進めてますよ。
Z：これまでのストーリーは、最低2パーティいればクリアできるものがほとんどだから。2パーティ分、12人近いメンバーがいるなら、LSのイベントとして楽しむのもアリだよね。
団：「○日に〜へ行く」って感じで、そのために全員で準備するのも楽しいですし。
P：旅団みたいに、編成で苦労したりして（笑）。
K：旅団ほどジョブ構成のバランスの悪いLSは、そうそうないかと（´_ゝ`）
O：LSのイベントでもいいので、ストーリーを楽しむことを目的に挑戦するのが一番ですな。

この先は少人数で楽しめる？そしてGuppynに希望の光が！

団：この先のストーリーはどうなるのでしょう？
O：「みっつの道」では、千骸谷や熊爪嶽、2716砕石場でバトルフィールド戦闘がありますな。
K：千骸谷では罪狩りの【ミスラ】と戦うとか。【ミスラ】に槍は向けられないので、私は不参加。
G：大丈夫、詩人で参加すればいいんだよ。
Z：熊爪嶽はバトルフィールド戦の「刻一刻」みたいに、制限時間内にボム族を倒すんだっけ？
P：ですね。2716砕石場では、ゴブリン族とのバトルフィールド戦闘らしいです。
O：つまり、アライアンスで挑戦するストーリーは、今回のプロミヴォン-ヴァズでひと段落です。
Z：もうアライアンスでなければクリアが難しいというストーリーは今のところないみたいね。
P：1パーティで挑戦できるだけじゃなく、エリア的に再挑戦がしやすいというのもポイントかと。
団：巨大な鱗とかいらないですしね。
K：まだ未挑戦で難易度は不明ですが、薬品必須なら、何度も再挑戦したくないですね（´_ゝ`）
O：旅団だから、どうなることやら（笑）。
Z：当然、勝つまでやる方向で！（笑）。
（ここでTailsから開発部だよりのことを聞く一同）
O：プロミヴォン−ヴァズGuppyn救済キター！！
G：もう泣かなくてもいいのね？？？？
K：【竜騎士】にも救済が！！？！
Z：いや、まだ詳細は不明だから（笑）。
O：ストーリーの難易度調整もあるみたいですし、12月のバージョンアップは期待できそうですな〜。
団：でも、検証も大変そうですヨ？（´∀`）
一同：……【せっかくだけど遠慮します。】



◀旅団員たちのように、何度も応龍に負け続けることもなくなるのか!?

開発部だより「2004年10−12月号」

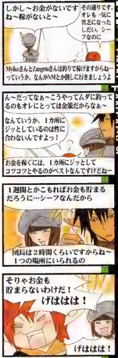
ここでは11月30日に発表された、最新の開発部だよりを掲載。なお、バージョンアップは12月9日に予定されており、以下の内容以外で新規に追加予定のものは、バージョンアップ時に発表とのこと。次号の記事では、これらバージョンアップ内容の検証を予定！

●『プロマシアの呪縛』で追加された新エリアを中心とした、新クエストが追加される。
●ノートリアスモンスターをはじめとする新たなモンスターが各種追加される。
●各種オーブを用いたバトルフィールドでのノートリアスモンスター戦が多数追加される。
●新たな装備品や食品、各種アイテムを追加。
●『プロマシアの呪縛』で追加されたストーリーの難易度調整が行われる。
●タブナジア群島への補給クエスト、「テレポ・サービス」が開始される。
●チャットフィルターの「他人」に関する設定項目が「他PC」と「他NPC」に分離される。
●ゴブリンのかばんクエストに、続編を追加。
●プロミヴォン−ヴァズにおいて、プレイヤーの攻略状況に応じ、最大3カ所へのショートカットが可能になる。
●バリスタ中に手に入れたアイテムが「テンポラリ属性アイテム」として保持可能になる。
●バリスタで今までに施行された特別ルールのいくつかが、追加ルールとして正式に導入。
●バリスタ参加選手の活躍を評価する「バリスタポイント」が導入される。
●いくつかアイテムのスタック数が12個から最大99個に変更される。
●いくつかの食品アイテムがスタック可能に変更される。
●食品の効果、および効果持続時間を調整。
●ソロムグ原野のOld Saber Tooth（剣虎族）から戦利品を得られなくなる。
●狩人がスカベンジで入手できる新たなアイテムを追加。
●シーフに新たなジョブ特性を追加。
●吟遊詩人のエチュードの能力を調整。
●竜騎士が飛竜に「スピリットリンク」を実行した際、状態異常も回復できるようになる。
●召喚士が魔法系「契約の履行」でマジックバーストを行った際、命中率がアップする。
●召喚士が格下の敵に対して物理系「契約の履行」で攻撃した際のダメージの伸びが、従前よりも鈍くなるよう調整される。
●/nominate /vote /proposeのログメッセージの表示順序が変更される。
●競売所の出品手数料の計算式を従前の方法から、出品額をもとに算出される方式に変更。
※上記の追加・変更に加えて、一部のプレイヤーによって独占に近い状態が続いていると思われるいくつかのアイテムに関して、新たな入手方法や代替品、もしくは上位アイテムが導入される。

恐怖の中川さん…



お金稼がないと…



Guppynの豆日記
前号で応龍をザコ呼ばわりしたせいか、プロミヴォン−ヴァズで1人だけ失敗したGuppynです（涙）。絶対何かやらかすと思ってたけど、これぱっかりは予想できなかったと言われました。自分もです（笑）。呆然状態から覚めたのち、BC前で1人脳内反省会を開き、敗因を分析しました。結局、逃げた判断自体は間違ってないけど、それを団長（リーダー）に確認しなかったのが×ですね。最悪、それで逃げ遅れたとしてもリレイズかけてたし（外に出てから気づいた）。教訓！ ピンチのとき逃げるかどうかの判断は（たとえそれが団長でも）リーダーの指示を待て！

PS2 A・RPG

Baldur's Gate Dark Alliance II (バルダーズゲート・ダークアライアンス II)

CERO 15

12月22日発売予定 ▶セガ ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2（443KB）、2人プレイ可

本格派ファンタジーA・RPG待望の第2弾!



テーブルトーク・RPGの元祖『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の世界観をベースにした、ファンタジーA・RPGが日本に上陸！ 前作の『バルダーズゲート・ダークアライアンス』は、海外でさまざまな賞を獲得、『2』も発売本数270万本とヒットを飛ばした人気作だ。発売直前となる今回は、そのゲームの流れを解説していこう。

『バルダーズゲート』とは?

本作は、『バルダーズゲート』という争いの絶えない街を舞台にしたA・RPG。PCでオンラインRPGとして発売された『バルダーズゲート』を、家庭用向けにしたものが、この『ダークアライアンス』シリーズだ。なお、『ダークアライアンス』の1作目（PS2版）も日本で発売され、コアなRPGファンから高い支持を受けている。

HOW TO PLAY バルダーズゲートの遊び方

本作は、上からの見下ろし視点のA・RPG。人々からクエストを受け、それらをクリアすることで、物語を進めていくのだ。ここでは、5人のプレイヤーキャラの特徴やクエストの流れなど、ゲームの基本をお届けする。

STEP 1 キャラクターを選択

ゲームを始めると、プレイヤーはまず自分の分身となるキャラクターの選択に。キャラクターは全部で5人いて、それぞれ得意とする武器や能力が異なる。ここでは、その特徴を紹介していこう。

5人の冒険者(プレイヤー)

ドーン

種族	人間
職業	バーバリアン
特技	二刀流など



ドーンは大酒飲みの巨漢。栄光やスリルを求めて旅をしている。特技の二刀流は、両手に武器を持つことで攻撃力を高める。

ヴァイドラ



種族	ドロー族
職業	モンク
特技	スピニング・ストライクなど

失った権威を取り戻すために戦うヴァイドラ。スピニング・ストライクは近くの敵をすべて攻撃し、吹き飛ばす。

アレシア

種族	人間
職業	クレリック
特技	スマイト・エビルなど



回復や強化の呪文が得意で、特技としてアンデッドに効果的な魔法を覚える。ヘルム教の布教のため、旅をしている。

ボラドー



種族	ドワーフ
職業	ローグ
特技	スモクパウダ・ボムなど

お宝のためなら危険な場所にも潜入する、強欲なドワーフのボラドー。特技は爆弾を仕掛けて、爆発させるというもの。

イスラン

種族	エルフ
職業	ネクロマンサー
特技	ヴァンパイヤ・タッチなど



記憶を失ったネクロマンサー。ヴァンパイヤ・タッチで相手の体力を吸収して回復できる。

STEP 2 クエストを受け、冒険へ

キャラクターを選択したら、いよいよ冒険の始まり！ バルダーズゲートの世界の住人たちと会話をし、クエストをこなすことで物語の核となる謎の組織と黒幕の正体に迫るのだ！

1.情報を集めよう!

ゲームがスタートしたら、フィールドを探索して人と会話、クエストを受けることになる。また、街にいる場合は住人と話すことで、クエスト以外に、貴重な情報が得られることも！



▲ゲーム序盤で出会うことになるロンダーラ。まずは彼女の依頼を受けるのだ！

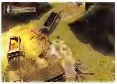
CHECK 2Pプレイで探索がよりラクに!!

2.いざ、クエストへ出発!

クエストを受けると、探索場所となるフィールドに移動する。その場所は塔であったり、深いダンジョンであったり、じつにさまざま。もちろん、クエストの内容も、人質救出から、噂の調査まで、多数用意されているのだ。



▲フィールドには危険なモンスターが出現する。魔法などを駆使して戦おう！



◀敵を倒せば、キャラがレベルアップする！

3.待ち受けるボスとのバトル

クエストの最後には、強力なボスがプレイヤーを待ちかまえている。たいていのボスは、多数のザコ敵を従えて襲ってくるので苦戦は必至!! 魔法やアイテムなど、持てる力のすべてを使って戦おう。なお、クエストを達成し、依頼主に報告すると、大量の報酬と経験値を得ることが可能!!



▲巨大なクモに乗ったボスとの戦闘。こまめに回復しつつ、反撃のスキを狙え！

そして新たな冒険へ…

Point 1 Level Up

■アビリティにポイントを割り振れ!

敵を倒したり、クエストをクリアすることで入手できる経験値が一定にたまると、キャラがレベルアップする。このとき、キャラの能力アップに加え、アビリティポイントを獲得できるのだ。これを各キャラのアビリティに割り振ることで、自由なキャラメイクが可能。その内容は、魔法の詠唱が速くなるものから、攻撃力アップまで、多種多様だ。



◀アビリティはキャラごとに異なる。どれを育てる?

Point 2 Item

■たくさん集めてキャラを強化!

フィールドでは、敵を倒したり、宝箱を開けることで武器などの装備品、HP回復などの消費アイテムが手に入る。また街では、こういったものをお店で購入可能だ。さらに今作では、アイテム合成もできる！



◀宝石とアイテムを組み合わせる！ どんなものが作れる!?


電撃文庫 12月の新刊
毎月10日発売
魔術と超能力のバトルアクション第4弾!
とある魔術の禁書目録(インデックス) 4
鎌池和馬
イラスト/灰村キヨタカ 定価599円
『外見』と『中身』が
入れ替わる魔術……!?
家族で海へバカンスに訪れた上条当麻。
そこで彼が見たものは、母親がインデックスで、
インデックスが青髪ピアスで、神裂火織がステイルで……
それは"とある魔術"が原因だった!
お嬢様と激ピュア・学園ラブコメ♥
今度はバレンタインデー!
護くんに
女神の祝福を! ⑤
岩田洋季 イラスト/佐藤利幸 定価599円
ドキドキのバレンタインデーが近づくなか、絢子の育ての親である祖父が登場! 護は絢子との交際を認めてもらおうと奮闘するのだが……!?
現世界を取り巻く10個の異世界との攻防を描く!!
AHEADシリーズ
終わりのクロニクル④〈上〉
川上 稔 イラスト/さとやす(TENKY) 定価809円
世界の崩壊まで3ヶ月。植物が力を持つ「第4の世界」と機竜が支配する「第5の世界」を相手に、佐山達の全竜交渉が今、始まる!!
信じるべきは銃と仲間。少年少女たちの冒険活劇!!
ガンズ・ハート4 硝煙の彼方
鷹見一幸 イラスト/青色古都 定価599円
智将シンルー率いる東域国が西域国に宣戦布告!! ついにケリン率いる六三三銃士隊と激突する。悪ガキVS智将——。国の命運をかけた2人の戦いの行方はいかに!?
カレとカノジョの恋の魔法は、ゆっくり進行中——。
カレとカノジョと召喚魔法②
上月 司 イラスト/BUNBUN 定価641円
激動の完結編。孤高の魔女ヒミカの謎が明らかに!!
撃墜魔女ヒミカIII
荻野目悠樹 イラスト/近衛乙嗣 定価683円
激化する戦争。国のために舞うことを求められたナナは——。
スカイワード3
マサト真希 イラスト/橘 由宇 定価683円
神官フランの背中に刻まれた傷に隠された真実とは!?
埋葬惑星III Bloody Moon, Holy Night
山科千晶 イラスト/昭次 定価725円
期待の新シリーズ5作品!
命の輝く季節、夏——少女のせつない日常を綴った短編連作。
最後の夏に見上げた空は
住本 優
イラスト/おおきぼん太
定価620円
戦争の兵器として遺伝子を操作された少女・小谷順子は、17歳の夏に死んでしまう運命だった。16歳の夏、転入先の高校へ向かうと、そこは高い塀と鉄条網に囲まれていて……。
笑いの貴公子・阿智太郎が贈る、恋と魔法の爆笑コメディ♥
地下室の悪魔
アークマ・デテクール
阿智太郎
イラスト/武藤栗人
定価536円
中学2年生のタカオとエリナは、ケンカばかりしている幼なじみ。ある日、旧校舎の地下室で古ぼけた魔方陣を発見するが、そこから現れた悪魔に命を狙われて大ピンチに!?
空曜日——それは何でも望みが叶う日。学園ミステリー!!
マージナル・ブルー
空曜日の神様
水落晴美
イラスト/狐印
定価641円
「空曜日」の日、1人の少女が教室の窓から飛び降りた。それから半年後、坂上真人は新入生の葵と交際を始める。が、その直後から身のまわりで奇妙な事件が起こり始め……。
古代の女王様と平凡な少年が秘宝を求めてお祭り騒ぎ!!
アガルタ・フィエスタ!
てのひらに女王を!
三田 誠
イラスト/双龍
定価641円
自らを人形に封じ、秘宝を集めている古代王国アガルタの女王・イセリア。そんな彼女に気に入られてしまった現代っ子・八王子まどかの受難の日々を描くアクション・コメディ!!
1本の糸——。本格派アクション!!
MM
記憶師たちの夜明け
吉田親司
イラスト/3
定価704円
国際都市横須賀——。有限会社〈記憶屋〉を経営する母・摩周美冴とその息子・誠人のもとに舞い込む仕事とは? 特殊な技を駆使し、人々の記憶を書き換える母子の活躍を描く。
MediaWorks
発行 メディアワークス 発売 角川書店
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、メディアワークスのホームページでも購入することができます。
http://www.mediaworks.co.jp/ おトクな特典いっぱい!「電撃Members」募集中!!
※各定価は税込(5%)です。


PlayStation.2
Marvelous Interactive Inc.
釣って旅する新感覚冒険RPG
「川のぬし釣り」最新作！
家族みんなで旅に出よう！
川のぬし釣り
ワンダフルジャーニー
CERO 全年齢
全年齢対象
今度の「川ぬし」は家族みんなが旅をする！
どこかに潜むと言われる伝説の「ぬし」を求めて、僕は旅に出た。妹も旅に出た。・・・お父さんも旅に出た。あれ？お母さんまで旅に出た！？ 今度の「川ぬし」は家族みんなで遊べる“釣りRPG”。同じ「川ぬしワールド」を最大４人で共有可能！ 家族の意外な一面が見えるかも・・・！？
水があればどこでも釣りポイント！
釣れるお魚は100種類以上！
釣ったら食べよう！「料理スキル」！
2005年1月発売予定
予価：¥7,140（本体価格¥6800）
“PS”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社マーベラスインタラクティブ 〒150-6027 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー27F 恵比寿ガーデンプレイス郵便局 私書箱5023号 http://www.mmv-i.net
©2005 Marvelous Interactive Inc.

攻略Station

イラスト／伊藤勇太



ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス
ラチェット&クランク3 突撃！ガラクチック★レンジャーズ
召しませ浪漫茶房
ラクガキ王国2 魔王城の戦い
SOCOM II U.S. NAVY SEAL's
ONLINEプロレスリング THE CHAMPION OF THE NETWORK

PS2 SLG ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス

発売中	▶コナミ
	▶¥6,980（税込¥7,329）
	▶MC2（1793KB）

I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ヨーロッパが本作の舞台ですが、スカウトにアジアの探索を指示すると、玉田や三都主といった実名の日本人選手が見つかることがあります。彼らは即戦力に近い能力があり、しかも給与はかなり安め。給与予算のやりくりに困った際には日本人選手を雇ってみるのも一手です。外国籍選手枠で困るかもしれませんが……。　（うどん）

目指すは欧州制覇！最強クラブ育成のHowToマニュアル

イタリア、オランダなど、欧州6カ国のリーグに所属するクラブの監督となり、欧州最強クラブの育成を目指す本作。戦術の確立、新たな選手の確保、練習指示など、プレイヤーがやるべきことは実に多種多様だ。そのため、最初は誰しも何をするべきかとまどうことだろう。今回の攻略では、人事、練習、イベント、試合の4つのポイントに絞り、監督がなすべき指示を解説していく。また、編集部オススメ6チームの具体的な強化プランも公開していこう。

監督がやるべき4つのポイント

①人事：優れた選手を獲得！



▲他クラブで控えになっている選手が狙い目。

自分のクラブに足りない戦力を補うのが目標。まずは各ポジションの選手を確認し、手薄だと思うポジションの探索を行おう。このとき、スカウトまかせにせず、検索や交渉もなるべく自分で行おう。

人事のポイント

- 自分のクラブの弱点を補うのが第一！
- スカウトまかせにせず、自分で検索＆交渉
- 給与予算、人事予算と要相談！
- 2―6月は移籍金0のフリー選手が現れる！

②練習／戦術設定：プランに合わせた設定を行おう

戦術の設定は、慣れないうちは初期状態のものをそのまま使い続けたほうがラク。練習設定は、使用しているチーム戦術、グループ戦術に重点的にポイントを割り振り、余ったポイントをパラメータ強化に使おう。



◀慣れないうちに無理にいじると、弱くなることも。



◀練習強度はコーチしだい。優れたコーチを雇おう。

練習／戦術のポイント

- 戦術は初期状態のままでもOK
- 慣れたら自分の戦術を構築しよう
- 戦術はシーズン中は固定しておく
- 使用中の戦術は必ず練習すること
- チームの攻撃設定に応じたパラメータ強化を

無理に変えないことも大事！

③イベント：会長請願でチームの状態を調達！

試合で勝利するなどで得られる請願ポイント。このポイントを消費することで、疲労回復やモチベーションアップなどさまざまな効果が得られるのだ。ポイントは199が限界なので、たまったらどんどん使おう。

イベントのポイント

- 請願ポイントは199がMAX
- 1回の請願につき100ポイント消費される
- 試合が多い時期は疲労回復に頼ろう！
- 強敵との試合前にはモチベーションアップ！

④試合：選手の疲労に注意!!

試合では、戦術が機能しているかどうかの確認と、体力の残り少ない選手の交代が主な仕事となる。このうち、なかなか難しいのが前者。Ⓐボタンでトップビューにして、試合スピードを1〜2倍程度にしておけば、試合全体の流れを確認しやすくなるだろう。ボールの流れに滞りはないか、自陣にスペースはできてないか、よく確認して調整しよう。

試合のポイント

- トップビューで試合の流れを確認
- 体力の減った選手を交代させる
- ケガした選手は必ず交代！



◀選手が○で表されたトップビューは、試合の流れを把握するのに、非常に効果的。

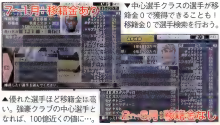
戦術の機能チェックも忘れるな！

人事編 人事予算と給与予算に注意してクラブに必要な選手を獲得せよ！

優れた選手を雇うことが、戦力向上の最短距離。しかし、選手の獲得には移籍金や給与予算が必要となる。手持ちの金銭で、いかに優れた選手を獲得するかが大きなポイント。ここでは、それら選手獲得のコツを解説していこう。

人事のポイント① 選手獲得は1月以降のフリー選手を狙え！

選手獲得には移籍金がつきものだが、2〜6月の期間は所属クラブと再契約を結べなかった選手たちが移籍金0で市場へと現れる。人事予算の少ないうちは、このフリー選手の獲得がオススメ。ほかのクラブに獲得される前に、2月は真っ先にフリー選手を探し出そう。



▼中心選手クラスの選手が移籍金0で獲得できることも！移籍金0で選手検索を行おう。

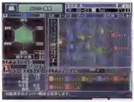
▲優れた選手ほど移籍金は高い。強豪クラブの中心選手となれば、100億近くの値に…。

TACTICS POINT 給与確保のためには「放出」も必要!?

2〜6月に移籍金なしで優れた選手を見つけても、給与予算がオーバーで雇えないなんてことも……。その場合は、違約金を払ってでも使っていない選手を放出し、給与を確保するのがオススメ。選手の数は20人程度で十分だ。

人事のポイント② スカウトにまかせず自分の足で選手を捜せ

スカウトは一定期間ごとに選手をリストアップしてくる。しかし、これに頼っていたのでは、なかなか選手の補強は進まない。補強したい場合は、選手検索を使って自分で選手を捜し出そう。ここで注目してほしいのが選手評価。「バックアップ」や「調子次第」とされている選手は控えに回されていることが多く、移籍にも前向きなのだ。



◀7〜1月に選手を獲得する場合は、能力が高いのに選手評価の低い選手を捜そう。

スカウトは交渉力を重視！

自分で選手を捜すなら、スカウトは交渉力を重視して雇用しよう。捜し出した選手の交渉を、彼らにまかすのだ。スカウトリストは毎月更新されるので要確認。

オススメスカウト一覧

名前	国籍	交	仕	才	得意エリア	得意ポジション
H・フラリオ	スペイン	6	7	8	スペイン	MF、FW
M・セドバレス	スペイン	8	7	3	スペイン、南米	GK、FW
F・カモネッティ	イタリア	7	5	8	イタリア	DF、MF
J・パデロアーニ	イタリア	8	5	6	イタリア、アジア・オセアニア	DF、FW
J・サモラン	イングランド	6	6	8	イングランド	DF、FW
D・コビノサーノ	ポルトガル	6	4	8	ヨーロッパその他	MF、FW
M・ボストレイ	ブラジル	8	5	3	南米、イタリア	MF、FW
中里 光輝	日本	6	5	4	アジア・オセアニア、イタリア、オランダ	MF、FW

ポジション別オススメ選手を紹介！

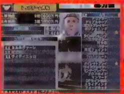
ここでは、各ポジションのオススメ選手を紹介していこう。いずれも高額の移籍金を必要とする優れた選手だが、運がよければ2月にフリー選手として現れることも……。



◀資金をためて、彼らにオファーを出そう！

TACTICS POINT ユースの逸材を見逃すな！

ユースの選手は能力こそ低いが、前途有望な若者が多い。とくにユースの段階で主要な能力が70を超え、特殊能力を持った選手には要注目！ コーチやベテラン選手の若手育成イベント（P.157参照）で能力を鍛えあげていけば、中心選手クラスに育つこともありえるのだ。毎年、ユースの新入団選手は必ず確認しておこう。





◀▶ユース [illegible] 将 [illegible] 「若手育成」を持つ人材がオススメだ。

【GK】

GKは比較的年齢の高い選手が多く、彼らは初年度からフリー選手として放出されることが多い。フリー選手として現れたら、獲得して守備の中心選手として活躍してもらおう。なお、右の中ではカルム、トルド、ブッフォンの3人はズバ抜けて給与が高く、やや雇いにくい……。

重視するパラメータ：ディフェンス、レスポンス、PKキーパー、1VS1キーパー

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
カシジャス	スペイン	レアル・マドリー	23	185	右	36	90	82	57	67	70	97	72	43	42	44	41	58	62	42	74	40	43	40	82	43	42	89	57	90	7	7	4	4	A
カルム	ドイツ	Bムルテン	35	188	右	43	97	97	69	60	69	96	74	46	49	57	67	69	72	50	85	47	40	49	88	50	45	96	61	97	7	6	4	4	A
トルド	イタリア	インテルミラノ	33	196	右	30	97	97	60	67	73	94	78	50	50	50	55	57	60	40	80	40	40	40	85	55	40	97	53	85	8	8	4	4	A
ブッフォン	イタリア	ユベントス	26	191	右	39	95	90	65	78	85	97	87	68	51	55	64	69	72	44	72	46	32	44	92	63	44	97	79	76	8	7	4	4	A
ベステルフェルト	オランダ	マジョルカ	30	193	右	40	90	87	68	62	73	91	75	50	56	45	61	80	78	50	87	53	44	41	90	61	52	86	65	72	6	5	4	4	A

【SW】

後方でこぼれだまをケアするのが主な役目のSW。レスポンスに優れた選手を捜して、守備の安定を図ろう。

重視するパラメータ：ディフェンス、ボディバランス、加速力、レスポンス

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
ジェベス	コロンビア	バルダンケルマン	28	186	左	62	86	85	83	78	74	76	80	80	72	78	73	70	68	62	73	67	66	80	80	78	64	50	62	73	6	5	5	5	A
センシーニ	イタリア	ウディネーゼ	37	178	右	60	90	84	75	72	68	85	72	68	67	72	76	74	71	64	75	66	77	86	77	77	70	50	56	85	7	6	5	5	B
デラス	ギリシャ	ローマ	28	197	右	50	82	95	78	72	66	76	70	68	73	69	75	74	74	56	83	55	50	78	72	66	50	50	50	60	5	4	5	5	A
ネスタ	イタリア	ACミラン	28	187	右	62	97	86	84	83	85	95	79	76	75	72	74	75	67	57	80	55	52	82	86	77	47	50	59	72	5	5	5	5	B
マテラッツィ	イタリア	インテルミラノ	31	193	左	67	85	91	81	72	70	80	70	74	69	68	74	78	78	71	87	66	82	84	72	78	80	50	63	78	4	5	4	4	A

【CB】

相手の攻撃を防ぐのが役目。能力も必要だが、マンマーク、DFライン統率といった特殊能力も非常に重要だ。

重視するパラメータ：ディフェンス、ボディバランス、マンマーク、DFライン統率

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
キャンベル	イングランド	アーゼガム	30	188	右	58	93	97	80	79	73	82	72	66	67	73	81	73	75	61	82	61	62	86	85	70	63	50	65	72	6	5	5	5	A
サムエル	アルゼンチン	レアル・マドリー	26	182	左	60	97	92	84	81	82	90	78	70	64	76	78	82	77	68	82	69	70	89	91	80	67	50	57	81	8	7	4	4	A
シュタム	オランダ	ACミラン	32	191	右	70	95	95	81	81	71	88	75	74	72	68	72	78	72	64	90	67	73	80	88	75	70	50	63	73	6	6	5	5	A
ファーディナンド	イングランド	マクレスターJ	26	191	右	64	96	92	85	83	78	84	76	72	72	75	77	82	78	65	86	64	60	84	87	82	67	50	61	84	7	7	5	5	B
ファビオ・カンナバーロ	イタリア	ユベントス	31	176	右	57	90	87	82	76	88	96	83	68	75	70	74	73	77	58	85	60	69	85	95	77	66	50	60	80	6	7	5	5	A

【SB】

サイドの番人。戦術によっては、攻撃的な能力も求められる。攻守どちらを重視するかはプレイヤーしだい。

重視するパラメータ：オフェンス、ディフェンス、トップスピード、ロングパス精度

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
アシュリー・コール	イングランド	アーゼガム	23	173	左	79	62	81	88	90	90	80	85	79	87	74	80	80	82	71	80	70	74	74	90	80	76	50	88	76	4	5	3	3	A
サネッティ	アルゼンチン	インテルミラノ	31	178	右	81	77	84	94	88	83	80	87	89	86	78	81	75	81	70	85	64	77	71	73	82	79	50	83	89	8	8	7	6	A
テュラム	フランス	ユベントス	32	185	右	73	90	88	85	84	80	86	82	76	82	75	80	76	78	62	80	73	60	78	89	79	58	50	67	77	7	6	5	5	A
マルディーニ	イタリア	ACミラン	36	186	両	72	98	90	78	80	73	85	73	80	72	78	82	85	84	68	85	70	62	85	82	83	74	50	72	95	8	8	8	7	B
ロベルト・カルロス	ブラジル	レアル・マドリー	31	168	左	81	67	78	93	92	88	80	87	81	88	78	87	87	97	72	99	67	85	67	88	90	93	50	85	86	7	8	3	3	A

【DMF】

中盤の底で守備を行うポジション。走り回って中盤守備を行うだけでなく、パスの供給など攻撃的な役目もある。

重視するパラメータ：ディフェンス、スタミナ、ロングパス精度、パサー

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
アルメイダ	アルゼンチン	ブレシア	30	173	右	66	81	83	94	76	79	82	76	70	71	75	77	78	77	63	83	70	69	73	83	80	69	50	57	82	6	7	5	5	A
コク	オランダ	PSVアイントホーフェン	34	183	左	72	85	88	88	76	77	81	74	80	71	81	81	81	81	78	84	79	71	85	82	81	70	50	72	84	8	7	5	4	B
ダービッツ	オランダ	インテルミラノ	31	169	左	76	82	84	95	86	87	87	85	82	83	77	82	77	82	74	90	69	74	67	94	83	69	50	73	82	7	7	4	4	A
マウロ・シルバ	ブラジル	デポルティーボ・ラ・コルーニャ	36	177	右	67	85	95	79	72	67	81	66	73	70	74	75	71	73	66	76	68	64	72	78	77	53	50	66	88	7	7	5	5	A
マケレレ	フランス	テルフィー	31	169	右	65	82	80	98	80	84	90	80	78	68	80	81	70	70	66	74	65	58	74	90	83	60	50	64	72	6	7	5	4	A

【CMF】

中盤中央に位置し、攻撃と守備の両面に顔を出すポジション。それだけ、選手にはあらゆる能力が必要とされる。

重視するパラメータ：オフェンス、ディフェンス、スタミナ、ロングパス精度

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
ヴィエラ	フランス	アーゼガム	28	191	右	77	80	90	90	80	81	84	75	83	79	85	87	80	78	68	85	68	70	75	80	86	72	50	70	74	7	7	5	5	A
エメルソン	ブラジル	ユベントス	28	184	右	77	77	88	90	78	77	78	75	80	71	84	83	84	80	75	81	76	72	85	81	85	60	50	63	78	7	6	5	5	A
ジェラード	イングランド	リガルース	24	186	右	78	71	90	91	84	82	76	81	80	78	88	90	96	95	78	92	82	82	62	72	83	78	50	72	66	6	5	6	6	A
スコールズ	イングランド	マクレスターU	30	170	右	83	60	79	88	81	84	80	81	80	78	85	84	83	80	89	94	88	60	78	77	90	60	50	81	77	7	7	5	5	A
ロイ・キーン	アイルランド	マクレスターU	33	180	右	77	80	86	90	77	75	82	77	80	73	85	79	86	83	78	91	78	70	79	81	81	64	50	69	97	7	7	5	5	B

【SMF】

中盤からサイドを攻めるのが役目。ドリブル能力、パス能力が求められるが、守備の能力も高いほうが使いやすい。

重視するパラメータ：オフェンス、トップスピード、ロングパス精度、サイドプレイヤー

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
カモラネージ	イタリア	ユベントス	28	177	右	80	57	80	87	85	86	77	86	90	86	78	78	83	78	77	86	77	75	77	82	88	79	50	75	73	4	5	5	5	A
ダイアー	イングランド	ネオキャステル	25	173	右	83	50	80	90	92	90	74	90	91	93	77	71	80	72	77	80	72	70	65	80	88	75	50	85	72	5	4	5	5	C
フィーゴ	ポルトガル	レアル・マドリー	32	180	右	88	55	78	79	76	80	80	83	98	74	88	85	96	86	78	88	73	90	68	73	95	92	50	85	85	6	5	7	6	B
ベッカム	イングランド	レアル・マドリー	29	182	右	80	60	78	85	75	73	80	77	78	73	84	88	99	96	77	88	73	97	68	67	88	98	50	74	82	7	7	5	5	A
ポボフスキー	チェコ	エスパルタクラハ	32	174	右	81	45	78	84	85	88	73	83	83	87	77	74	83	77	76	82	78	77	66	76	84	78	50	84	74	6	6	7	7	A

【OMF】

FWにラストパスを供給し、得点を生み出すポジション。攻撃に必要な各種能力がバランスよく求められる。

重視するパラメータ：オフェンス、ドリブル精度、ショートパス精度、司令塔

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
ジダン	フランス	レアル・マドリー	32	185	両	91	54	95	78	72	76	81	77	96	76	98	88	92	90	81	90	86	86	76	73	99	84	50	75	80	7	6	8	7	A
ネドベド	チェコ	ユベントス	32	177	右	87	63	82	98	85	88	82	85	84	86	84	87	85	88	86	96	86	77	69	76	87	73	50	78	89	8	7	7	7	A
バラック	ドイツ	Bムルテン	28	189	右	86	56	92	84	76	75	79	77	84	77	86	85	85	81	83	97	81	76	86	81	86	74	50	80	83	7	5	7	7	A
ファン・デル・ファールト	オランダ	アヤックス	21	175	左	84	45	80	82	81	87	83	86	86	84	87	80	80	74	84	83	95	78	72	76	90	77	50	83	75	5	4	4	4	B
ロナウジーニョ	ブラジル	バルセロナ	24	181	右	93	43	84	84	89	87	79	91	97	91	90	84	87	86	87	84	87	83	73	79	97	86	50	86	73	6	4	6	6	A

【CF】

ゴールに最も近く、シュートを決めるのを義務づけられたポジション。高給与でも、なるべくいい選手を雇っておこう。

重視するパラメータ：オフェンス、ボディバランス、シュート精度、ストライカー

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
アドリアーノ	ブラジル	インテルミラノ	22	189	左	90	29	94	82	88	90	80	84	86	80	69	76	68	85	83	99	88	82	83	82	87	84	50	84	74	4	5	4	4	A
オーウェン	イングランド	レアル・マドリー	24	172	右	94	30	84	80	96	97	94	95	89	92	75	72	69	70	92	80	91	60	77	84	85	70	50	90	76	6	4	5	5	B
ビエリ	イタリア	インテルミラノ	31	185	左	97	30	98	82	86	90	93	86	77	86	75	82	69	75	92	94	96	74	91	86	84	63	50	90	75	7	5	4	4	C
レコバ	ウルグアイ	インテルミラノ	28	179	左	87	23	75	75	87	91	75	87	96	95	84	84	90	92	90	94	84	90	55	69	95	97	50	84	68	2	3	3	3	B
ロナウド	ブラジル	レアル・マドリー	28	183	両	98	37	95	76	90	86	92	87	96	89	78	75	76	74	99	88	97	77	71	74	92	76	50	90	75	6	5	7	8	B

【WF】

SMFよりさらに前線の、かなり高い位置のサイドに展開するポジション。直接シュートを狙う状況も多い。

重視するパラメータ：オフェンス、ドリブルスピード、ショートパス精度、パサー

選手名	国籍	初期クラブ	初期年齢	身長	利き足	能力：オフェンス	ディフェンス	ボディバランス	スタミナ	トップスピード	加速力	レスポンス	敏捷性	ドリブル精度	ドリブルスピード	ショートパス精度	ショートパススピード	ロングパス精度	ロングパススピード	シュート精度	シュート力	シュートテクニック	フリーキック精度	ヘディング	ジャンプ	テクニック	カーブ	ゴールキーパースキル	攻撃性	メンタリティ	プレイ安定度	コンディション安定度	逆足精度	逆足頻度	けがの耐性
ギグス	ウェールズ	マクレスターU	31	180	左	87	48	78	80	86	92	83	93	93	95	83	81	88	84	80	88	80	84	70	69	87	80	50	83	76	6	4	5	5	B
キューウェル	オーストラリア	リガルース	26	181	左	84	40	80	83	88	90	85	93	94	85	82	80	85	80	86	80	90	82	65	78	88	87	50	90	72	6	7	6	6	A
クラウディオ・ロペス	アルゼンチン	なし	30	178	左	87	45	78	84	93	89	87	90	86	87	77	75	76	83	84	88	85	75	75	84	86	75	50	90	72	6	5	3	4	B
クリスティアーノ・ロナウド	ポルトガル	マクレスターU	19	184	右	81	40	82	77	86	89	73	93	89	90	75	77	77	86	77	82	84	78	80	82	87	78	50	82	65	4	4	6	6	A
ニハト	トルコ	レアル・ソシエダ	25	175	右	83	52	78	86	87	89	75	83	81	82	77	80	85	84	83	88	85	93	66	70	84	88	50	85	72	6	6	5	5	A

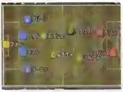
戦術 試合を有利に運ぶための戦術をコーチの意見を参考に決める

今作の「戦術」では、実際のクラブチームと同じように、次に対戦するクラブの情報から試合を有利に進めるための戦術を選択できる。ここでは、戦術を設定するうえでポイントとなる項目を解説しよう。

戦術のポイント1 スタメンの特徴に合わせたフォーメーションを設定する

各クラブには、優れた能力を持ったチームの核となる選手が多数在する。その選手たちが全員試合に出場すれば、それだけクラブが勝つ確率も高くなるというもの。各選手の適性ポジションと能力を参考に、個性を生かしたフォーメーションを作成していこう。

中央に優秀な選手がいる



▲OMFといった、フィールドの中央でプレイする選手が多いときに有効。

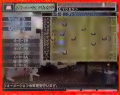
サイドに優秀な選手がいる



▲ドリブルやロングパスの能力が高い選手をサイドに配置するのがポイント。

TACTICS POINT シーズン開幕前にフォーメーションを固定しよう

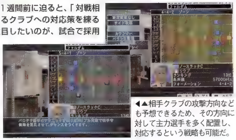
相手クラブの状況に応じてフォーメーションも流動的に変更したくなるが、採用するフォーメーションを機能させるには、全選手の意思疎通を浸透させるための時間が必要になる。このため、ゲーム序盤では、所属クラブを少しでも勝ちやすくするために、フォーメーションを固定しておくのがベスト。フォーメーションを変えたい場合は、シーズン開幕前までに設定しておくこと。



▲[illegible]ポジションなども考慮して作成しよう。

戦術のポイント2 対戦相手研究で攻撃と守備の戦術を選択

所属クラブの試合が1週間前に迫ると、「対戦相手研究」で次に対戦するクラブへの対応策を練ることになる。ここで注目したいのが、試合で採用する攻撃方法の選択だ。「攻守レベル」や「ディフェンスシステム」なども設定するが、これらはあとで変更が利く。しかし、「攻撃方法」だけは変更できないため、慎重に設定しよう。

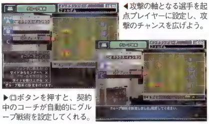


◀▲相手クラブの攻撃方向なども予想できるため、その方向に対して主力選手を多く配置し、対応するという戦略も可能だ。

戦術のポイント3 グループ戦術は必ず設定しておくこと

攻撃の起点となるプレイヤーが試合中にボールを持つと、周囲の選手が連動して動き出し、ゴールを決める確率がグンと高くなる「グループ戦術」。「ゲームプラン」のグループ戦術で設定できるこの項目は、起点となるプレイヤーの選択はもちろん、周囲の選手に対して「飛び出し」や「オーバーラップ」といった行動を設定することもできる。

能力の高い中心選手を軸に！



◀攻撃の軸となる選手を起点プレイヤーに設定し、攻撃のチャンスを広げよう。

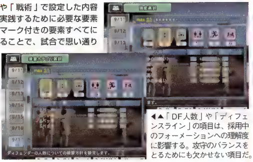
▶□ボタンを押すと、契約中のコーチが自動的にグループ戦術を設定してくれる。

練習 対戦相手研究で設定した戦術に必要な要素を鍛え上げる!!

次の試合に向けた戦術プランが完成したら、その戦術を実行するために必要なスキルを「練習」で培おう。なお、コンディションと疲労回復の練習は毎日自動的に行われるため、プレイヤーは練習の設定だけに集中できる。

練習のポイント1 チェックされた項目は、すべて設定すること

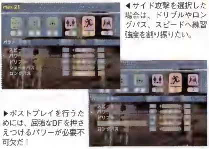
「対戦相手研究」や「戦術」で設定した内容に応じ、それらを実践するために必要な要素へマークが付く。マーク付きの要素すべてに練習強度を割り振ることで、試合で思い通りの戦術を実践することができるのだ。なお、グループ戦術の要素は、周囲の選手に設定した行動内容の種類に比例して必要な項目数が増えていくのだ。



◀▲「DF人数」や「ディフェンスライン」の項目は、採用中のフォーメーションへの理解度に影響する。攻守のバランスをとるためにも欠かせない項目だ。

練習のポイント2 パラメータ強化でアクセントをつける

戦術に必要な項目をすべて設定した状態で、画面上部にある練習強度がまだ余っているなら、選手のパラメータへプラス効果を与える「パラメータ強化」を設定しよう。ドリブルやロングパスといった試合に欠かせない5項目のなかから、「対戦相手研究」で設定した攻撃方法に適した項目を選択。練習強度をまんべんなく割り振るより、1カ所に集中させたほうが効果的だ。



◀サイド攻撃を選択した場合は、ドリブルやロングパス、スピードへ練習強度を割り振りたい。

▶ポストプレイを行うためには、屈強なDFを押さえつけるパワーが必要不可欠だ！

TACTICS POINT コーチの能力が選手の育成に影響する

練習カテゴリに割り振る練習強度の数などは、契約したコーチの能力によって変動する。下の項目を理解し、クラブに必要なスタッフを見つけよう。



◀能力の高さ以外に、画面右下の[illegible]

■コーチの能力

戦術指導	戦術指導(最小1～8最大) 数値が高いほど、選手への戦術の浸透が早くなる
体調管理	体調管理(最小1～8最大)。数値が高いほど、コンディションを安定させる
メンタルケア	メンタルケア(最小1～8最大)。数値が高いほど、モチベーションを上げやすい
練習効率	練習強度(最小1～8最大)。数値が高いほど、練習枠が多くなる
特殊スキル	スキル。必ず1人1つは持っている 詳しくは下の表を参照

■特殊スキル

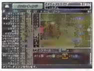
パス練習	クラブ所属選手のパス系の能力が常に+1される
シュート練習	クラブ所属選手のシュート系の能力が常に+1される
フリーキック練習	クラブ所属選手のフリーキック能力が常に+1される
連携強化	クラブ所属選手の連携が常に+1される
持久力強化	クラブ所属選手のスタミナが常に+1される
スピード練習	クラブ所属選手のスピード系の能力が常に+1される
パワー練習	クラブ所属選手のパワー系の能力が常に+1される
若手育成	若手の成長イベント発生確率が上がる
スポーツ医学	練習時のケガ発生が若干起きにくくなる
応急処置	練習時ケガが発生したときに、完治期間が若干短くなる
ストレッチ指導	試合直後のケガ判明発生確率が若干下がる
マッサージ	試合後の選手たちの疲労を少し和らげる
リハビリ指導	ケガから復帰したばかりの選手のコンディションが若干よい状態になる
急ピッチ調整	途中加入選手のコンディションを上げる
効率練習	練習時の合計強度の上限値が3つ大きくなる
適材適所(FW)	FWへのコンバートの成功率が上がる
適材適所(MF)	MFへのコンバートの成功率が上がる
適材適所(DF)	DFへのコンバートの成功率が上がる

試合 コンディション&モチベーションの高い選手を起用して勝利をつかめ!

試合の勝敗は、スタメン選手の能力や自クラブと相手クラブの戦術の相性など、さまざまな要素の影響によって変化する。ここでは、試合の流れを変える3つのポイントを公開しよう。

試合のポイント① 選手の能力+体調でスタメンを決定!

試合に勝つには、コンディションとモチベーションが高い状態の、優れた能力を持つ選手を出場させること。選手を入れ換えるとき、配置された選手を選択してⒶボタンを押せば、そのポジションへの適性を持つ選手だけが表示される。


▲選手の体調によって、能力値も微妙に変動するのだ。

試合のポイント② 頭上のアイコンに注意を払え!

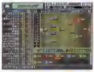
試合中、出場選手の頭上にさまざまなアイコンが表示されることがある。このアイコンは、設定した戦術を選手が実行したときなど、選手のプレイ内容や状態に応じて出現するのだ。なお、表示されるアイコンには右の写真のような優先順位がある。



▲アイコンは、1人の選手に対して2個まで表示される。

試合のポイント③ 体力の少ない選手を交代させる

本作もほかの『WE』シリーズと同じく、選手の残り体力が少なくなると本来の能力をフルに発揮できなくなる。そこで、残りの体力が少ない選手を交代させ、フレッシュな選手を投入しよう。選手を交代するメドは、後半20分ぐらいを目安に。


▲控えにも準レギュラークラスの選手を用意しておきたい。

イベント ゲームを進展させていくことでさまざまなプラス要素が出現!!

日程を進行していくと、クラブに有益な効果をもたらすプラス効果から、所属選手が負傷するマイナス効果まで、さまざまなイベントがランダムで発生する。ここでは、オススメのイベントに加えて、多数の隠し要素について解説していく。

イベントのポイント① ベテラン選手が若手選手を育成する

クラブ内に引退を表明したベテラン選手がいる状態で、ベテラン選手と同じポジション適性を持つ若手選手がいると、このイベントが発生する。2月中に教育の提案が提示され、3月中と5月中に成果を報告してくるのだ。若手選手の成長度合いはほぼランダムだが、ベテラン選手と登録ポジションが同じだったりすると、より成長しやすいようだ。



◀このイベントが発生すれば、ベンチ入りも難しかった選手がスタメン候補にまで成長することも。

TACTICS POINT 会長に請願しまくるべし!



試合に勝利すると、会長へさまざまなお願いができる「請願ポイント」を獲得できる。このポイントの上限は決まっているので、ポイントが上限を超えたら、このコマンドを積極的に活用していこう。

■請願コマンド

負傷回復	請願翌日にイベント「特別治療」が発生
モチベーションアップ	請願直近の試合直前にイベント「勝利プレミアム」が発生
コンディションアップ	請願翌日にイベント「フィジカルトレーニング」が発生
疲労回復	請願翌日にイベント「選手慰労」が発生
パラメータ強化	請願翌日にイベント「特別コーチ」が発生

■請願イベントの内容

特別治療	重傷のとき治療期間-40%(MAX30日) 軽傷のときコンディション(フィジカル)+10〜11
勝利プレミアム	モチベーション+20
フィジカルトレーニング	コンディション(フィジカル)+8〜9
選手慰労	疲労度-20〜21
特別コーチ	イベント発生後すぐの試合でフィジカル系またはテクニック系のパラメータアップ(ランダム) フィジカル系(シュート力/スタミナ/トップスピード/ボディバランス) テクニック系(ショートパス精度/ロングパス精度/シュート精度/フリーキック精度/ドリブル精度)

TACTICS POINT ある条件を満たすと隠し要素が使えるようになる!

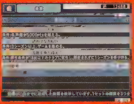
一定の条件を満たすと、往年の名選手がゲーム中に登場したり、選手や監督の顔を作るときのエディットパーツが増えたりする、隠し要素を獲得できる。隠し要素を出現させるポイントは、①一定以上の名声値を獲得する、②ショップに売っている選手をすべて購入する、③特定の賞を獲得するか、大会で優勝する、の3つ。このほかにも、アシスタントにするキャラクターを変えるだけでオリジナルの服装をゲットできる。お手軽に試しておこう。

■隠し要素出現条件

隠し要素名	出現条件
監督継続	監督として初めて名声値を得る
監督エディットパーツ	監督ランキングで100位以上となる
選手エディットパーツ	自クラブの選手がリーグ最優秀選手に選出される
ゴールパフォーマンス	自クラブのリーグ戦総得点が50点を超える
マッチモード対戦チーム「イタリアクラシックス」	イタリアクラシックス選手の登場権を全員ぶん集めて、日程を進める
マッチモード対戦チーム「オランダクラシックス」	オランダクラシックス選手の登場権を全員ぶん集めて、日程を進める
マッチモード対戦チーム「イングランドクラシックス」	イングランドクラシックス選手の登場権を全員ぶん集めて、日程を進める
マッチモード対戦チーム「フランスクラシックス」	フランスクラシックス選手の登場権を全員ぶん集めて、日程を進める
マッチモード対戦チーム「ドイツクラシックス」	ドイツクラシックス選手の登場権を全員ぶん集めて、日程を進める
マッチモード対戦チーム「ブラジルクラシックス」	ブラジルクラシックス選手の登場権を全員ぶん集めて、日程を進める
マッチモード対戦チーム「アルゼンチンクラシックス」	アルゼンチンクラシックス選手の登場権を全員ぶん集めて、日程を進める
新スタジアム(ストックホルム・アレナ)	名声値が25000ptsを超える
スタジアム「練習場」	名声値が15000ptsを超える
ワイドテレビモード	名声値が50000ptsを超える
一人称カメラ	名声値が30000ptsを超える
試合1.5倍速モード	名声値が1000ptsを超える
ボールタイプ	名声値が20000ptsを超える
ボールエフェクト	名声値が10000ptsを超える
テレビ番組選択	監督として通算50勝する
サラ・クリステン	リーグ最優秀監督に選出される
川村 ジュン	監督を継続スタートする。(継続スタートしてすぐに獲得)
芹沢 響子	国内の大会をすべて制す。(どこの国でも可。何シーズンかかってもOK)
アンナ・ローズウッド	2シーズン以上、同クラブで指揮をとる
アレックス一男	監督を解任される
エミーリアオリジナル服	エミーリアをアシスタントにする
サラオリジナル服	サラをアシスタントにする
レベッカオリジナル服	レベッカをアシスタントにする
イヴォンヌオリジナル服	イヴォンヌをアシスタントにする
川村オリジナル服	川村ジュンをアシスタントにする
芹沢オリジナル服	芹沢響子をアシスタントにする
アンナオリジナル服	アンナをアシスタントにする
アレックスオリジナル服	アレックスをアシスタントにする
フランツオリジナル服	フランツをアシスタントにする
シチュエーション「不測の事態」	監督として通算150勝をする
シチュエーション「あの男たちが帰ってきた!」	偉業セット1を達成する
シチュエーション「多国籍軍団」	偉業セット2を達成する
シチュエーション「大富豪と監督」	偉業セット3を達成する
シチュエーション「経営破綻」	偉業セット4を達成する
シチュエーション「億万長者の野望」	偉業セット5を達成する

■偉業とは

長い期間をかけ、監督としての実績を積み上げた結果、「偉業」を達成することができる。達成した偉業は「プロフィール」内のメニューで確認可能。下のようにセットを達成すると、シチュエーションモードに新しいシナリオが追加される。


◀偉業達成後には、一番下の部分がシナリオ名に変わる。

○偉業セット1…シチュエーション「あの男たちが帰ってきた!」を獲得

お馴染み監督	3シーズン以上、同クラブで指揮をとる
金庫番	1シーズン、選手の獲得を一切しない
売れっ子監督	クラブ就任に必要な名声値を50クラブ以上満たす

○偉業セット2…シチュエーション「多国籍軍団」を獲得

走り出した運命	名声値が5000ptsを超える
終わりなき戦い	3シーズン以上、ゲームを進める
苦難を乗り越えて	解任条件が18位以下のクラブに就任し、解任されずに1シーズンを乗り切る

○偉業セット3…シチュエーション「大富豪と監督」を獲得

天職発見	名声値が40000ptsを超える
一つの通過点	監督通算100勝を達成する
悲願達成	欧州リーグを優勝する

○偉業セット4…シチュエーション「経営破綻」を獲得

優勝請負人	指揮クラブをリーグ優勝へと導く
更なる飛躍を!	欧州カップを優勝する
放浪監督	6つのリーグのクラブ監督をそれぞれ1回以上経験する

○偉業セット5…シチュエーション「億万長者の野望」を獲得

積み上げし成果	監督通算500勝を達成する
至福の時	欧州最優秀監督に選出される。
頂点を知る者	6つのリーグで、リーグ戦をすべて制す

チーム育成実例

各リーグのオススメチーム 序盤の戦略を個別解説

ここでは、これまでに解説してきた人事や戦術のポイントをもとに、各リーグのオススメチームの強化プランを解説していこう。

イタリア セリエA

ミラン、ローマ、ユベントス、インテルという4強が君臨する強豪リーグ。どのクラブも実力が高く、とくにフィオレンティーナは最初に選択できるクラブのなかでは、最高の戦力を誇る。

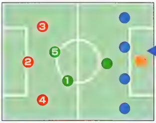
初期選択可能チーム

チーム名	人事力	選手力
サンプドリア	1.7	2.6
キエーボ	0.6	2.1
レッチェ	0.6	2.2
ブレシア	0.7	2.8
ボローニャ	1.6	2.4
レッジーナ	0.4	2.3
シエナ	0.3	2.3
パレルモ	1.2	2.7
カリアリ	0.5	2.0
リヴォルノ	0.3	1.9
メッシーナ	0.2	1.5
アトランタ	0.7	2.0
フィオレンティーナ	0.9	3.1

オススメチーム フィオレンティーナ：ミッコリ&ヨルゲンセンの両サイドを生かせ!!

ヨルゲンセン、中田、ミッコリと、中盤にかなり優れた選手が多い。3トップにしてヨルゲンセンとミッコリをWFに配置。サイドからガンガン攻め込む形にしよう。

編集部オススメフォーメーション



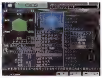
フォーメーションのポイント 4バック＋3トップなので中盤はかなりスカスカ。ロングパスからのカウンターを狙うよう個人戦術を設定する。

チームの中心選手



ヨルゲンセン ポジション：OMF 年齢：29歳

ドリブルキープとサイドプレイヤーの特殊能力を持っており、サイドを切り崩すのに最適な選手。



◀両WFか、両SMFに2人を配置。サイドチェンジも効果的だ

グループ戦術例

中盤で中田がボールをキープしたら、ヨルゲンセンとミッコリがサイドのスペースを切り崩す。

選手	プレイ
❶中田英寿	起点プレイヤー
❷リガノ	ヘディングに備える
❸ヨルゲンセン	サイドを駆け上がる
❹ミッコリ	サイドを駆け上がる
❺マレスカ	飛び出し

人事CHECK：DFラインの確保を急げ！

攻撃陣はかなり充実しているが、守備面には不安材料が多い。1～2年は人事予算をすべてDFの人材確保に当ててもOKだ。



◀ディフェンス値は最大でも80……。

オランダ エールディビジ

[illegible]

初期選択可能チーム

チーム名	人事力	選手力
ローダJC	1.1	1.3
ヴィレムⅡ	0.8	0.7
FCトゥエンテ	0.9	1.1
NAC	0.8	0.7
RKCヴァールヴィーク	0.5	0.8
RBCローセンダール	0.1	0.6
フローニンヘン	0.4	0.7
NEC	0.6	1.1
デンハーグ	0.1	0.7
フィテッセ	0.9	1.0
デ・フラーフシャップ	0.3	0.1
デン・ボッシュ	0.2	0.1

オススメチーム ローダJC：新星・怪人コヌの決定力にすべてをかけろ！

全体的にクラブに所属する選手の能力が低いため、唯一突出した能力を誇るCF・コヌを生かす戦術が必要。自慢のスピードを最大限発揮して、DFの裏を狙うのがベストだ。

編集部オススメフォーメーション



フォーメーションのポイント 中盤からDFラインを引き気味にして、守備を安定させる。2人のCFは、攻撃意識を前方に設定しておくこと。

チームの中心選手



コヌ ポジション：CF 年齢：21歳

フリーキック以外の能力がすべて高い。まだ成長途中なため、世界屈指のFWへ育つ可能性も。



◀コヌの活躍がクラブを勝利に導く。体調管理に注意を払おう。

グループ戦術例

前線のコヌがボールをキープしている間に、RMFのファンデンブルーグが中央へ切り込み、RSBのボドナルが攻撃をサポートする。

選手	プレイ
❶コヌ	起点プレイヤー
❷ファンデンブルーグ	サイドからセンターへ
❸ボドナル	オーバーラップ

[illegible]

すべてのポジションに補強が必要だが、とくにセンターラインの選手が弱点なので、ココを1番に改善しておきたい。



◀コヌ以外は、総入替えする気持ちで！

スペイン リーガ・エスパニョーラ

ベティスやソシエダなど、初期クラブでも戦力の高いクラブが多い。だが、[illegible]レアル・マドリー[illegible]を持っており、この[illegible]すには数年をかけた戦力の充実が必要になるだろう。

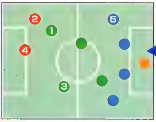
初期選択可能チーム

チーム名	人事力	選手力
アトレティコ・マドリー	2.2	3.1
ヴィジャレアル	1.3	3.0
レアル・ベティス	2.0	3.5
マラガ	1.1	2.3
マジョルカ	2.0	2.5
オサスナ	1.0	2.5
アルバセテ	0.6	1.9
レアル・ソシエダ	2.0	3.1
エスパニョール	2.5	2.2
ラシン・サンタンデル	1.4	2.1
レヴァンテ	0.4	2.0
ヌマンシア	0.4	1.1
ヘタフェ	0.4	1.5

オススメチーム レアル・ソシエダ：右サイドを徹底的に重視して、一点突破を狙え！

ニハト、カルピンら、右サイドに優れた選手が多い。右肩上がりの戦術を立て、彼らのパスワークでサイドの突破を図ろう。ニハトは直接シュートも狙うよう設定するといい。

編集部オススメフォーメーション



フォーメーションのポイント 左サイドにボールが流れた際にはアルテタがフォロー。彼の攻撃意識は正面と左前方向にしておこう。

チームの中心選手



ニハト ポジション：WF 年齢：25歳

空中戦以外のすべての能力に優れた万能アタッカー。フリーキック精度も極めて高い。



◀ドリブル突破に期待が持てる。若く、今後10年近くの活躍が可能

グループ戦術例

カルピンを中心に、右サイドの選手が連携を取りつつ、前線へと進んでいく。困ったらコバチェビッチの頭。

選手	プレイ
❶カルピン	起点プレイヤー
❷ニハト	飛び出し
❸アルテタ	飛び出し
❹コバチェビッチ	ヘディングに備える
❺ロペス・レカルテ	オーバーラップ

人事CHECK：次代を担う両サイドの選手を！

優れた選手が多いが、主力選手の平均年齢は高め。とくにCFやSMFには、若く有能な人材を早めに確保しておくこと。



◀CFはコバチェビッチ頼りになりがち

※各チームの「人事力」と「選手力」は、それぞれ「人事資金力」と「選手総合力」を表し、ゲーム内のチーム状況を参考にした編集部独自の評価数値です。

イングランド

イングランドリーグ

49試合無敗という金字塔を打ち立てたアーゼガムを筆頭に、欧州でもトップクラスの実力を誇るマクレスターUやテルフィーなどが存在する、長い歴史を持つリーグ。全体的にレベルが高く、初期クラブの戦力でも十分トップクラブと勝負できる。

初期選択可能チーム

チーム名	人事力	選手力
ダールソンA	2.0	2.9
ボブロンW	1.1	3.3
ファルダム	2.0	3.2
バルグミンダム	1.3	3.1
サムバンクホン	1.3	3.0
ボルツカス	1.0	2.6
トルドラムH	2.3	3.0
ブラクターズR	2.5	3.0
マクレスターC	1.1	3.1
エガーソン	1.6	2.8
ノースラックC	0.5	2.0
ネクストバームエッジ	0.4	2.4
クライシスブレス	0.5	2.1

オススメチーム ファルダム：中盤と前線には、実力派の選手たちが集う

豊富な資金力に加えて、中盤と前線には各国の代表選手がズラリとそろっている。若干、不安のあるDFの人数を4人にし、前衛はサイドアタックを得意とする選手を生かした、変則的な4－4－2がオススメだ。

編集部オススメフォーメーション



フォーメーションのポイント：中盤の中央に2人のMFを並べ、前線はCFにWF、OMFの3人で3トップを構成。サイド攻撃がメイン。

チームの中心選手



マルブランク

ポジション：OMF　年齢：24歳

パサーや両足フェイントなどの特殊能力を持つ、攻撃的なドリブラー。ゴールに近いほど輝く。



◀FWに近い位置でプレイさせれば、得点チャンスを演出しやすい。

グループ戦術例

クラウス・イェンセンを中央に陣取らせ、両サイドのボア・モルチとマルブランクが前線に飛び出して、ワイドな攻撃を展開する。

選手	プレイ
①クラウス・イェンセン	起点プレイヤー
②マルブランク	飛び出し
③ボア・モルチ	飛び出し
④アンディ・コール	ヘディングに備える
⑤ボニセル	オーバーラップ

[illegible]

CBの老朽化が激しく、能力もイマイチ頼りない。財政には多少余裕があるので、中心選手となるCBを1人獲得したい。



◀ディフェンス値80未満のCBが多い。早急に補強を。

イングランド

フランスリーグ

昨季の欧州一決定戦で、ビッグサプライズを演出したASロナロや、バルダンケルマンといった名門が多い。現在はアフリカ出身の選手が数多く在籍しており、世界での知名度はイマイチ低いが意外な能力を持つ人材を発掘しやすい。

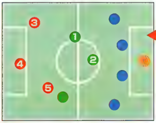
初期選択可能チーム

チーム名	人事力	選手力
Oマウセウン	0.9	3.2
グランデス	1.2	1.9
ミレヌ	0.9	2.2
ローレ	0.6	1.8
ティルス	0.3	1.3
バルジョー	1.3	2.0
クストラルブルク	0.8	1.3
エスメル	0.8	1.0
アサシオン	0.3	1.8
ルームーブFC	0.3	1.4
バシティリアス	0.5	1.5
サムステリーヌ	0.3	1.3
カルム	0.2	1.2
エクプリ	0.4	0.8

オススメチーム Oマウセウン：補強しだいでは優勝も狙える実力派クラブ

同国を代表するバルテズやリザラスのほかに、シェイルやサコーといった優れた能力を誇るアフリカ系の選手が、スタメン候補として活躍中。戦力的にはフランスリーグで3番目の位置にいる、隠れ優勝候補だ。

編集部オススメフォーメーション



フォーメーションのポイント：中盤にVの字のポジションを作り、ここから両サイドのフィオレーズとバモゴを走らせ、中央のサコーへ。

チームの中心選手



ペドレッティ

ポジション：CMF　年齢：24歳

24歳の若さで司令塔の特殊能力を持つ、クラブの中心選手。鋭いパスで、相手の守備陣を一刀両断。



◀逆サイドの選手と中盤を構成し、チャンスを生み出す。

グループ戦術例

中盤の右に位置するペドレッティがボールを持つと、DMFがオーバーラップし、前線の選手が全体的に右側へと移動していく。

選手	プレイ
①ペドレッティ	起点プレイヤー
②オレンベ	オーバーラップ
③バモゴ	サイドを駆け上がる
④サコー	下がってボールを受ける
⑤フィオレーズ	サイドからセンターへ

FWの軸、ボランチの補強が必要

身長が高くて、ポストプレイを得意とするCFか、中盤の底でつなぎ役として活躍するDMFのどちらか一方をまずは獲得しよう。



◀まずは前線でセンタリングの的となる選手。

ドイツ

ドイツリーグ

どのクラブも戦力のバランスがとれており、指揮がしやすいのが特徴。傑出した能力の持ち主は少なく、選手個々の能力よりも戦術力の勝負となることが多い。監督の手腕が勝敗を大きくものをいうので、ある意味上級者向けのリーグといえる。自分の戦術を生み出せるようになったらチャレンジしてみよう。

初期選択可能チーム

チーム名	人事力	選手力
ダムケ01	2.0	3.1
ハムグルムザーSV	1.1	2.8
VfL ボルクグロス	1.1	2.9
ボムリラM	0.9	2.5
Hヘクウィン	1.3	3.1
SCグライズルス	0.7	2.0
ハロムガー	0.4	2.6
Hロクドルク	1.0	2.1
1FCガイダスラウルデント	0.7	2.1
ミューレンバロック	0.3	1.7
ヴィルツァント	0.3	1.3
ノウンス	0.2	1.1

オススメチーム Hヘクウィン：両サイドから厚みのある攻撃を展開！

攻撃的な能力に優れた選手が多く、彼らをSBやSMFに配置することで、両サイドから重厚な攻撃が行える。サイドチェンジも行いやすく、相手サイドの守備が手薄いときでも対応しやすい。

編集部オススメフォーメーション



フォーメーションのポイント：両SB、SMFの攻撃意識を前方向に設定しており、連携でサイド突破を図れるようにしてある。

チームの中心選手



バストゥルク

ポジション：OMF　年齢：25歳

突破系ドリブラー。左右にパスを散らすのが役目なので、ドリブルは消極的に。シュート力も○。



◀ドリブラーだが、ショートパス、ロングパスのどちらも得意。

グループ戦術例

両SMF、SBが一気に攻め上がる。DMFの守備意識を高め、カウンター対策も忘れずに行っておこう。

選手	プレイ
①ハストゥルク	起点プレイヤー
②マルセリーニョ	ヘディングに備える
③マルクス	サイドを駆け上がる
④ジウベルト	サイドを駆け上がる
⑤レーマー	オーバーラップ
⑥ファティ	オーバーラップ

人事CHECK：バックアップの充実を

手薄なポジションはとくにない。ポジションを気にせず優れた選手を捜し、少しずつ選手層を厚くしていこう。コーチやスカウトに人事予算をつぎ込むのもアリ。



◀層は厚いが突出した人材は不在。

PS2 ACT

ラチェット&クランク3 突撃！ガラクチック★レンジャーズ

CERO 全年齢

発売中	▶SCE
	▶￥5,800（税込￥6,090）
	▶MC2（600KB）、4人プレイ可、MT2

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは、ホントお金（ボルト）がいくらあっても足りません。武器ガラメカやアーマー、シップのパーツを買ってたら、もうスッカラカンです。今回はボルト稼ぎの方法を紹介してますが、これプラス、1度クリアしたステージをまた探索するのもオススメ。オマケ要素を探すついでに、いっぱい寄り道してみてください。（百）



ステージ攻略&オマケ要素の一部を公開！

攻略2回目の今回は、惑星ティラノーシス以降の6ステージを攻略。各ステージのポイントとともに、新たに登場するガラメカや、ミニゲームのコツもしっかり確認しておこう。また、今回までの範囲で入手可能なスキルポイント&チタニウムボルトの情報も、あわせてお届けする！

攻略チャート

1	2	3-1	4	3-2	5-1	3-3	6	3-4	7	3-5	8	5-2	9	10
惑星ベルディン	惑星フロラーナ	フェニックス号	惑星マルカディア	フェニックス号	ステーションQ9	フェニックス号	地下道アクエイトス	フェニックス号	惑星ティラノーシス	フェニックス号				惑星リガール

ステージ攻略

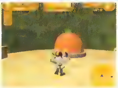
今回はステージ7以降を攻略。難しいステージ7と8はマップも掲載しているので、プレイの参考にしよう。

ステージ7 コルゴン基地 惑星ティラノーシス

ショップアイテム：ランペイジャー、ホロングラブ

パワージェネレータ&プラズマ砲台を破壊！

ここでは、まずマップ❶のポイントにあるパワージェネレータを目指して進んで行こう。出現する敵は、これまで以上に強くなっているので、途中のショップで補給しつつ、「ガラメカ」を中心に攻撃していくのがオススメ。❶でミッションを達成したあとは、ターボスライダーバギーで移動して、❷のポイントにある4カ所のプラズマ砲台を破壊しよう。ただし、マップ一番右の❷以外は、❸のショップのある地点で一度乗り物を降りて進む。その後、コントロールルームでボスとの戦闘になる。



◀砲台は、ガラメカを使わないと壊すことができない。



BOSS ティラノイド・マザー



行動パターンを見極めよう！

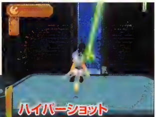
追いかけてきて殴る、咆哮、天井に張り付いてビームやミサイルを発射する、の3つが基本的な行動。攻撃は、咆哮時や天井に張り付く直前、直後が狙いやすい。1度倒しても、柱や通路が壊された奥のステージで2戦目があるので気を抜かないこと。ナノテックや弾薬が補給できる箱は一定時間ごとに出現するので、うまく活用しよう。

ステージ3-5 フェニックス号 宇宙空間

入手アイテム：ハイパーショット、ハッカー、NDダックス

NEWガラメカを使いこなそう

ステージ7のあとは、フェニックス号でVRトレーニングをクリアしなければならない。このトレーニングで、新たなガラメカの「ハイパーショット」と「ハッカー」の使い方を学ぶことになる。「ハイパーショット」は、スイングターゲットにぶら下がることと、ホロ足場に向かってショットを撃ち足場を実体化させること、の2つが基本アクション。「ハッカー」は、特定のポイントでのみ使用でき、ミニゲーム形式で仕掛けを解くことが可能だ。





▲スイングターゲットにぶら下がり、揺れながら移動。
◀画面右のゲージがいっぱいになるまで緑の電子を捕獲。

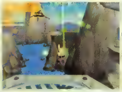
ステージ8 リサーチ施設 惑星ダックス

入手アイテム：チャージブーツ、NDオバーニ・ムーン

ハイパーショットを使い軍艦シップを目指せ！

ここでは、大きく分けて3つのルートを移動していく。まず、スタート地点から道なりに進むと★の地点で「チャージブーツ」が手に入る。これについてはPointで詳しく解説。次に、スタート地点から「ハイパーショット」を使って移動すると、❶の地点に着く。左はメインビルの奥に通じており（右記参照）、右へ行くと、ボスである軍艦シップとの戦闘ポイントに進むことができる。まずは、右へ進み軍艦シップを倒そう。ボス戦後、さらに奥へ移動するとイベントが起こり、以前訪れた「ステーションQ9」に再び行くことになる。

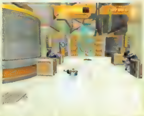




◀軍艦シップへのルートは、ほとんど敵が出現しない。

メインビルの奥へ

メインビルの奥では、NDオバーニ・ムーンを手に入れることができる。ここは、ステージ5－2後にクリアしてもOK。出現する敵が多く、攻撃力も非常に高いのでレベルアップしてから挑もう。



▲ザコ敵にはかまわず、「チャージブーツ」で振り切ってしまうのも手。

BOSS 軍艦シップ

ワープ直後が攻撃の狙い目！

軍艦シップは、空中を飛び狭いステージの周囲をグルグル回りながら攻撃してくる。弾丸の補給ができないので、遠距離攻撃ができるガラメカを多めに用意しておこう。途中から、敵はワープ移動をするが、出現するのは消えた場所の近辺。攻撃がやんだとき、スライドロックをしておき、出現した敵に集中攻撃をあびせよう。



POINT ★じるしの場所には何がある？

マップに表示されている★の場所には、R1ボタンを2回押すことで猛ダッシュができる「チャージブーツ」がある。ジャンプで進んでいくステージだが、敵も出現するのでレベルアップしてから行くといい。

ラチェットの男のみだしなみ

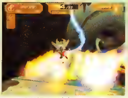
久しぶりだな！　みんな、武器ガラメカが5段階にアップグレードするのは、もちろん知っているよな？　じつは、ゲームをクリアした2周目以降、さらに3段階（メガ、ギガ、オメガ）もアップグレードさせることができるんだぜ。あと、8発の一斉砲撃ができる「ナンバー9」っていう武器ガラメカや、あらゆるダメージを80%カットできる「インフェルノックス・アーマー」も、2周目以降に手に入れることができるぜ！

ステージ5-2 全滅バトルショー　ステーションQ9

入手アイテム：Vコミック第3巻、NDホロウッド

ガントレット・コートニーにチャレンジ！

コートニー・ギアーズに会うため、再び全滅バトルショーに参加する。初めはルートを進行するだけのステージ。トラップが仕掛けられているがそれほど難しくはない。ルートクリア後、スコルピオンとの戦闘になる。敵がカッターを放つ攻撃をしてきたら、ジャンプでよけつつこちらも攻撃。炎を噴射する攻撃のときは、連続ジャンプで回避に徹しよう。



▲ルートは短め。途中にいくつかナノテックの箱もあるのでガンガン進もう。



▲敵は反応がやや遅め。カッター攻撃のとき、死角に入るとしばらく攻撃を避けられる。

クランクの これでボルトはガッポガッポっす

●「チカクリスタル」でガッポガッポっす

なんっすか、新しいガラメカを買うボルトがないって言うっすか？　地下道アクエイトスにいるデカケツおやじが、チカクリスタルを集めていることを覚えているっすか。確か、2コ4000ボルトで引き取ってくれたっすねぇ。なんで集めているのか知らないっすけど、持って行くといいっす。

●全滅バトルショーでガッポガッポっす

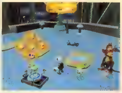
なんっすか、まだボルトが足りないっすか。だったらステーションQ9の全滅バトルショーに出るしかないっす。一度クリアしていると賞金の額は減ったりするっすが、何度もできるっす。



Point またまた、ラチェットとクランクを交互に操作！

全滅バトルショーが終わったあと、ラチェットとクランクが合流するため交互にミニステージをクリアすることになる。ここでは、それぞれのポイントをピックアップして解説していこう。

クランク



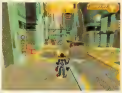
◀初めはクランクを操作。ステージ6のときとほぼ同じように、バナコンやガジェボットを使い進んで行く。

ジャイアント・クランク



▶タロスとの戦闘。敵が空中に浮かんだら、距離を保ってジャンプ後に◎ボタンでミサイルで攻撃しよう！

ラチェット



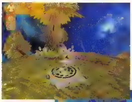
◀体力のあるザコ敵は、近寄らずに遠くから「スナイパーライフル」を使って倒しておこう。

ステージ9 オバーニ・ムーン　ザイガン太陽系

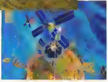
入手アイテム：NDブラックウォーター　ショップアイテム：ディスクブレーダー

リフレクターで人工衛星をつなげ！

小さな球体の上を、グルグルと移動する特殊なステージ。ここでは、ほとんど敵が出現しない。ここでは「リフレクター」を使い、すべての人工衛星をレーザーリンクでつなぐのが目的。なお、セレクトボタンを押すと、球体全体を遠くから見ることができる。次につなぐ人工衛星がわからなくなったら、使ってみよう。



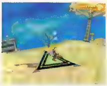
▲このジャンプ台に乗って跳ぶと、通常より高く跳べる。



▶最後は巨大な人工衛星につなぎ、そこへ移動。

ふわふわと第2の月を探索

前と同様に球体の上を進む特殊ステージ。ただし、今度は敵が多数出現する。ここでもセレクトボタンで球体を見ることができるが、障害物が多く、やや見づらい。進んで来た方向を常に確認し、壁などに囲まれて進めなくなったらジャンプ台を使って移動しよう。注意点としては、高台など一定ポイントに進むと中ボスが出現する。これは相手の攻撃がやんだとき、攻撃力の高いガラメカ（「スナイパーライフル」など）を使って一気に倒そう。



▶この緑の三角で跳ぶと、イベント後、次のステージに進める。

ステージ10 ブラックウォーター　惑星リリガール

入手アイテム：グラビティブーツ

3つのミッションをクリアしよう

「バトルブラック」という連続する3つのミッションをクリアする。3つともティラノイドを一定数倒すと成功だ。パート1は、味方の援護をしながら敵をせん滅しよう。パート2は、味方とともに、橋を渡ってくる敵を倒す。橋の前にバリアがあり、向こう側に行くことはできない。しかし、攻撃は届くので、遠くにいる敵にもどんどん攻撃していこう。パート3は、真っ先に奥にある砲台2つを壊してから、味方の援護をしよう。



▲クリア後、特定の壁や天井などが歩ける「グラビティブーツ」を入手。



◀パート3に出現する砲台は、遠くから攻撃力の高いガラメカで壊せ！

ステージ10までに入手可能なチタニウムボルト&スキルポイント

●スキルポイントについて

スキルポイントは、ある条件を達成したときに手に入る。これが一定数になると、「スペシャル」のなかの「ウラわざ」で、特別なコマンドなどが見られるようになる。ここでは、「スキルポイント」の項目で不明になっている条件を一部公開！



◀スキルポイントを取得する条件は、意外に難しいものが多い。

●チタニウムボルトについて

チタニウムボルトを集めると「メニュー」→「スペシャル」→「ふくそう」で、ラチェットの服と交換可能。また「アイテム」の項目では、見つけたボルト数と残りの数が表示される。本編を進めないと入手できないものもあるが、今回はこれまでに出現したステージごとに、入手できる総数とヒントを紹介！



■チタニウムボルト入手場所一覧

場所	数	ヒント
惑星フロラーナ	2	初めのコンティニューポイントの真下に1つ
フェニックス号	7	VRトレーニングルームが怪しいカモ
惑星マルカディア	3	壁を歩けるクツがあれば手に入る？
ステーションQ9	2	ガントレット チャレンジのどこかにも……
地下道アクエイトス	5	どこかにハッカーを使えるポイントが！
惑星ティラノーシス	2	ミッションの場所の裏にも回ってみよう
惑星ダックス	2	ぽつんとあるスイッチを押して急いで戻れ！
ザイガン太陽系	2	跳んだとき、上まで行かないで落ちてみよう

■スキルポイント取得条件一覧

名称	場所	説明
おもいコンダラー	惑星フロラーナ	「しれんのみち」を ノーダメージでクリアする
パーフェクコミッカー	フェニックス号	すべてのVコミックで100%を達成する
やぶれ！ヘルガのきろく	フェニックス号	VRトレーニング（ハイパーショット）を50秒以内にクリアする
アーマーガエル	フェニックス号	ノンフェルノックス・アーマーを買う
サルアタッカー	フェニックス号	フェニックス号の中にいるスクランチをオムレンチでたたく
ハネカエシング25	惑星マルカディア	リフレクターで25匹のモンスターを倒す
レンチでチン	ステーションQ9	スコルピオをオムレンチだけで倒す
8れんぞくチャンプ	ステーションQ9	ガントレット チャレンジをすべてクリアする
ノーダメチャレンジャー	ステーションQ9	ガントレット チャレンジをダメージを受けずクリアする
ほうそうじこ	ステーションQ9	ガントレット チャレンジで、浮いているカメラを5つ壊す
すいちゅうたからさがし	地下道アクエイトス	水中の箱をすべて壊す
チカクリクリン	地下道アクエイトス	チカクリスタルをすべてゲットする
ビッグセイフさくせん	惑星ティラノーシス	タワーのティラノイドを10匹狙撃する
アヒルのムシりょうり	惑星ダックス	ブラッドフライを15匹アヒルに変える
アステロイドとうちょう	ザイガン太陽系	浮いているアステロイド リングの上にのる
レンチタイム	惑星リリガール	オムレンチだけで 20匹のモンスターを倒す
コミックしんきろく1	「Qと海賊の秘宝」	Vコミック 第1巻を2分40秒以内にクリアする
コミックしんきろく2	「Qとアメーバの侵略」	Vコミック 第2巻を2分10秒以内にクリアする
コミックしんきろく3	「Qと暗躍するロボット」	Vコミック 第3巻を1分50秒以内にクリアする

ラチェットの男のみだしなみ

スキルポイントを取得するための条件をちょっとだけ解説。上の、スキルポイント取得条件一覧の表内で、ステーションQ9で獲得できる「8れんぞくチャンプ」「ノーダメチャレンジャー」「ほうそうじこ」の条件である「ガントレット チャレンジ」とは、ルート進行のチャンレンジ（「カリカリ・ロード」など）を指しているんだぜ。全部で8つあって、クリアするごとに新しいのが加わるから、どんどん挑戦していってくれよ！

PS2 SLG

召しませ浪漫茶房

発売中 ▶D3パブリッシャー ▶¥4,800（税込¥5,040） ▶MC2（424KB）

PS, I LOVE YOU ! WRITER'S COLUMN

みなさん、男の子たちの思い出イベントはちゃんと見てますか？　メインの男の子の場合は、浮気しなければ順当に見られますが、不知火は気合い入れないと見られません。気合い入れて、葵の初来店イベントでは彼女をなごやかに無視しましょう。また、不知火を狙うときは1年中寝てても大丈夫です。大丈夫なのか浪漫茶房!?　（ダ）



夢も恋も成就させて、最高のエンディングを迎えよう！

１年間和菓子茶房を経営して、銘菓決定戦に優勝し、自分のお店を持つ夢をかなえる！　そして、この１年で出会った男の子との恋も……♥　女の子のためのお菓子作り＆恋愛ＳＬＧ『召しませ浪漫茶房』。攻略最終回となる今回は、５人それぞれの男の子とのGOODエンディングを迎えるための条件や攻略法を公開！　これを知っておけば、プレイの進め方に迷うことはなくなるハズ。そしてさらに、謎に包まれていたあのキャラとのエンディングを見るための、分岐ルートへの道のりも紹介します。男の子とラブラブになる以外のエンディング条件も載せているので、気になる人は欄外をチェックしてね♪

男の子別エンディング決定戦への道！

「男の子とは仲よくなれるのに、なぜかGOODエンディングが見られない！」とお嘆きのアナタのための、男の子別攻略をお届け☆　５人それぞれのエンディング条件のほか、共通条件もまとめて掲載しているので、この記事を参考にして、あこがれの彼とのハッピーエンドを目指そう！

GOODエンディングを見るために!!

ここでは5人共通の条件を紹介。下の4カ条の一「銘菓決定戦で優勝」する条件は、聖月の売り上げが550万圓以上であることと、銘菓決定戦に初期設定が600圓以上のお菓子、または千歳飴を出品すること。また、相手の好感度が高めの状態でクリアすると、スタッフロールのあとで「思い出」が見られることも覚えておこう。

5人の男の子に共通するエンディング条件4カ条

一、特定のお菓子を店に並べた状態で、銘菓決定戦で優勝
二、相手と恋人状態で、好感度一定以上
三、キャラごとの必要パラメーター定以上
四、一緒に15回以上採取に行っている

道明寺暁尚　あらゆる障害にも積極的に！



暁尚は、聖月15日の聖誕祭で発生する、温泉旅行につながる選択肢で「行く」を選べばエンディングへのルートに分岐する。聖月30～32日のイベントでは、暁尚の家に行っておくこと。決定戦前は、彼を頼っていることを伝えよう。

●暁尚エンディング条件●

[illegible]

道明寺月夜　優しさと思いやりを忘れずに



月夜のエンディングルートに分岐するには、聖月８日の選択肢で「もう大丈夫よ？」を選ぶか、聖月13日のイベントを発生させる（このときの選択肢はどちらでもいい）こと。そして、無月20日の選択肢は「そんなこと～」を選べばＯＫだ。

●月夜エンディング条件●

[illegible]

葛生頊已　聞きたいことは素直に聞こう



頊已と恋人状態で聖月12日を迎えると発生するイベントでは、「口実を作って聞いてみる」を選択。聖月15日での選択肢は、「妹さんの～」→「恨んでた？」の順に。聖月31日のイベントでは「許さない」を選んでおこう。

●頊已エンディング条件●

[illegible]

柏架槻　１つの選択が運命の分かれ目



架槻は、温泉へ行く待ち合わせのイベントが発生する無月１日の選択肢で「でもやっぱり心配」を選ぶこと。この選択を間違えると強制的にBADエンディングルートになるので注意。無月３～５日には、もう１度家に行ってみよう。

●架槻エンディング条件●

[illegible]

不知火と、パラメータ上げがポイント



麟ルートでは、後半の不知火がたびたび出現するイベントが攻略のカギとなる。温泉旅行に行ったあとのイベントでは不知火のことを聞こう。また、麟はエンディング条件の必要パラメータが高いので、序盤から上げておくこと。

●麟エンディング条件●

[illegible]

不知火エンディングを見るためのルート分岐を攻略！

あのキャラにもエンディングが！



麟のイベントで登場する謎の男性、不知火。彼にもエンディングが用意されていた！　不知火のエンディングを見るには、まず麟のGOODエンディングを見たデータでスタートする必要がある。そして、麟ルートで途中まで進み、紅月30日に発生する選択肢で「どうして」を選ぼう。なお、それまでに不知火の好感度をある程度上げておかなければ、不知火ルートに分岐しない。

POINT

[illegible]



ルート分岐前にも好感度を上げられる！

不知火の好感度は主に麟のイベントの選択肢で上げられるが、麟ルートを進めるには麟自身の好感度も上げておく必要がある。ここでは、不知火の好感度を上げられる選択肢を掲載するので、ポイントを稼いでおこう。

不知火好感度アップポイント（ルート分岐前）

イベント名	発生条件とイベント内容	選択肢
ライバル店	麗月７～９日の営業日。葵が初来店	なごやかに無視～（「なげやりに～」でもアップ）
出会い	店の前で視線を感じるイベントから２日経過以降で最初の営業日。架槻との出会い	……だからごめん～
女同士のケンカ	麗月26～28日の営業日。頊已が逃げ込んでくる	その性格～
屋根の上からこんばんは	水月５日。麟との出会い	だから何やって～
心配されたことのない子供	麟と採取へ行けるようになるイベントから３日経過後。麟の好感度一定以上	なんでそう～
甘えるということ	空月５～７日の営業日。麟の好感度一定以上	見えない
昔話	食月10日。麟の好感度一定以上。麟が再び屋根の上に	放っておけない～→聞く→信じない
柊の来店	食月22～24日の営業日。柊に試食してもらうか？	それでも



[illegible]

PS2 ACT

ラクガキ王国2 魔王城の戦い

CERO 全年齢

発売中	▶タイトー
	▶¥6,800（税込¥7,140）
	▶MC2（811KB）、2人プレイ可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

インターネット上で盛り上がっていたラクガキコンテスト（非公式で版権ものもバリバリな）を見ていたら、レベルの高いラクガキがたくさんあって驚きました。止まっているときと動いているときの形がまったく違うラクガキや、「まわる」をギアにして、さなざまなところが動くラクガキなどに興味津々です。（風邪気味のゴ）

『ラクガキ2』攻略第6弾！ ラクガキ作成の仕上げ！ ラクガキワザ特集

CHECK 「もらいワザ」について

「もらいワザ」は、ある条件を満たしていると使用可能になっているワザ（キャプチャーしていないもの）。強力なものも存在するが、ワザエディットで別のワザに変更すると消えてしまうので注意。



◀「もらいワザ」は、名前が水色で表示されている。

ラクガキのワザは、フィールドに出現するワルガキをキャプチャーすることで入手できる。しかし、入手したワザをワザエディットで設定するには、それぞれ条件（うでワザは「うで」がないと使えないなど）を満たしていないとならない。今回の攻略では、ワザの出現条件を一挙公開！　ラクガキに新たなワザを設定するために役立ててほしい。



◀ワザの出現条件を覚えて、自分のラクガキを強化しよう！

ワザ使用条件一挙公開

表内にある【 】はワザで、右側に表記した条件を満たすことで出現する。

からだワザ タックルなどアツイワザ満載

「ぶつかる」や「はなつ」など「からだ」を使ったワザで、基本的にすべてのラクガキが使用可能。なお、「あばれる」は動きのないパーツに「しゃりん」が付いてないと出現しない。

ワザの分類	
ぶつかる	なし
のっかる	「あし」がない
あばれる	「しゃりんタイプ」
はなつ	なし

うでワザ パンチやアッパーなど格闘派ならこれ

「うでワザ」は「つきだす」や「ふりまわす」など、使い勝手のいい格闘系のものが多い（「まもる」でガードも可能）。条件は簡単で、ラクガキに2本の「うで」を付ければ、すべてのワザが出現する。ちなみに、「うで」はラクガキに最大6本まで付けることが可能で、ワザエディットのときにパターンAからFまで（うでの本数分）設定することができる。



▲リーチのある「うでワザ」はメインの攻撃として活用。

ワザの分類	
つきだす	「うで」がある
ふりまわす	「うで」がある
ふりあげる	「うで」がある
ふりおろす	「うで」がある
ぐるぐるまわる	「うで」が2本以上ある
まもる	「うで」がある

あしワザ キックで敵を蹴散らせ

「ふむ」以外は「うでワザ」同様、使える格闘系のワザが多い。「そのほか」のみ条件を満たすことで出現する、2つのワザが存在する。



ワザの分類	
つきだす	「あし」がある
ふりまわす	「あし」が1本か2本ある
ふりあげる	「あし」がある
ぐるぐるまわる	「あし」が2本以上ある
ふむ	「あし」がある
そのほか	【あしばらい】「あし」が1本か2本ある 【うしろげり】「あし」が3本以上ある

▲「あしワザ」のなかでも、ぶちキックは非常に使い勝手がいい。

しっぽワザ しっぽでペシペシたたけ！

「はたく」や「ちゅうがえり」など動物タイプのラクガキに設定するとカワイイので◎。出現条件はラクガキに「しっぽ」を付けることのみ。

ワザの分類	
はたく	「しっぽ」がある
ぐるぐるまわる	「しっぽ」がある
ちゅうがえり	「しっぽ」がある

ぶきワザ 斬ったりたたいたりがステキ！

「はらう」や「ふりおろす」など「ぶき」を使った強力なワザが多い。なお、「ぶき」は「うで」にしか付けることができないので注意。

ワザの分類	
はらう	「ぶき」がある
ふりおろす	「ぶき」がある
つっこむ	「ぶき」がある

とびだしワザ とにかくビームでファイヤー！

遠くにいる敵を攻撃できる「れんしゃ」「こうせん」など、飛び道具が出せるワザ。「とびだし」をラクガキのどのパーツに付けるかで、出現するワザが変化！

ワザの分類	
れんしゃ	「からだ」、「うで」、「ぶき」のどれかに「とびだし」が付いている
ためうち	「からだ」、「うで」、「ぶき」のどれかに「とびだし」が付いている
おっかけ	「からだ」、「あし」のどれかに「とびだし」が付いている
いき	「あたま」、「からだ」のどれかに「とびだし」が付いている
こうせん	「あたま」、「からだ」のどれかに「とびだし」が付いている

いどうワザ ダッシュやジャンプでGo Go!

「ダッシュ」や「ジャンプ」、空を飛ぶことができる「はばたき」など、移動をメインとしたワザ（「たつまき」のみ攻撃）。ラクガキの移動タイプが出現条件になっているワザも存在するので、下の表を参考にそれぞれのワザを出現させよう。



ワザの分類	
うごく	【ダッシュ】なし 【ジェットダッシュ】「しゃりんタイプ」ではない 【ターン】「しゃりんタイプ」
とぶ	【ジャンプ】なし 【ハイジャンプ】「しゃりんタイプ」ではない 【チャージジャンプ】「しゃりんタイプ」ではない 【バックステップ】「しゃりんタイプ」ではない 【はばたき】「はね」がある 【たつまき】「はね」が2つ以上ある

▲ジャンプは、ワザで消費するパワーを消費しないので便利。



ラクガキにアツイ ワルガキたち

急きょ、しめ切りを12月22日に延期！

ワルガキA（以下、A）：ラクガキコンテストですが、大好評につき、しめ切りが延期となりました。
ワルガキB（以下、B）：大好評につき、しめ切りが。
A：しつこいよパンチ！　一度言えばわかるっつーの。
B：げふぅ！　ていうか急な延期で、いいんだか悪いんだか…。しめ切りに間に合わせようと急いで仕上げちゃった人はどーすんですか（汗）。
A：まあそれはそれ！　とにかくまだまだ間に合うので、あきらめてた人はこれを機にガンバってください。
B：もう送っちゃった人は、納得できなかった部分を修正して再応募なんていうのもありですかね？
A：もちろんオッケー！　たくさんの応募待ってまーす。

版権モノはNG！



◀アニメのキャラや、裸などはダメなので注意デス。

作品はわかりやすく



▶応募作品はカードホルダーの1〜3にセットしてネ。

応募のきまり

■住所、氏名、年齢、電話番号を明記したものと『2』で描いたラクガキのデータの入ったメモリーカード2、120円切手を貼った返信用封筒を同封し、下記のあて先まで送ってください。しめ切りは12月22日（消印有効）。なお、評価してほしい作品は、1人3点まで。見てほしい点などを明記したメモがあるとナイス！　なお、評価の対象となる作品はカードホルダーの01〜3にセットしておくこと。優秀作品には、佐藤好春氏の描き下ろしイラスト付きサイン色紙と、豪華っぽいナニか（カードポケットに空きを作っておこう）を贈呈！

〒101-8305（株）メディアワークス
DPS編集部「オレのラクガキ」係

PS2 ACT

SOCOM Ⅱ : U.S. NAVY SEALs

CERO 18

発売中	▶SCE
	▶￥6,800（税込￥7,140）
	▶MC2(3000KB)、"PlayStation2"専用ネットワークアダプター対応(※)

PS, I LOVE YOU ! WRITER'S COLUMN

第2回公式オンライン大会の結果速報！　みごと決勝戦を制して最強クランの座についたのは「炎勢隊」となりました。おめでとうございました～!!

SCEJさんは、公式オンライン大会を続けていきたいとのこと。8人以上のメンバーがいるクランなら参加できるので、ぜひ応募しよう！（スピードジャンキー井上）



開発スタッフのプレイスタイル大公開! 公式オンライン大会も緊急レポート!!

前回に引き続き、『SOCOM Ⅱ』開発スタッフのインタビューをお届け！　北米版のプレイヤー事情やプレイスタイルについて語ってもらった。また、公式オンライン大会レポートでは準決勝の模様をお伝えしよう。

インタビュー第2弾 オンラインモードの㊙テクを直撃!!

インタビュー後編では、開発スタッフの意外なプレイスタイルが明らかに!?

北米プレイヤーはいろんな意味でボイスチャットを活用!

SCE インターナショナルソフトウェア部 中村 祐志氏
SCE インターナショナルソフトウェア部 関口 典史氏
SCE Jプロモーション部 水上 亨氏

北米版のプレイヤーは結果よりも遊び方にこだわる!?

DPS:開発スタッフの方々は『SOCOM Ⅱ』の北米版もプレイされたことと思いますが、日本のユーザーと比べてどこか違うところがあったりしますか？

関口氏：北米ユーザーは、とにかくボイスチャット命。しゃべらないとすぐに除外投票が飛んでくるのでビックリしますよ（笑）。アメリカ人はホントにおしゃべりが大好きで、挑発メッセージもバンバン使ってきますし、勝利のダンスもみんなでワイワイやってますしね。あと日本版では歓迎されない死体撃ちも、みんなで集まってやってますよ。北米版は日本版よりもちょっと血の量が多めに表示される仕様なのでスゴイことに……。

中村氏：北米ユーザーは、ポイントとか勝ち負けにこだわるよりも、プレイの一瞬一瞬を楽しんでいる感じです。

DPS：ほほ～。そうすると戦略やプレイスタイルにも違いがありそうですね。

関口氏：北米ユーザーはまず立てこもったりしませんね。バーッとみんなで突っ込んでいくので、とにかく展開がスピーディ。こもったりしてると、終わったときにいろいろ言われたりしちゃう（笑）。

DPS：そういえば、北米版って新マップの追加ダウンロードができるんですよね！　そうなると気になるのが日本版での新マップの追加予定なんですが……？

水上氏：ゴメンナサイ！　現段階では日本版に新マップ追加の予定はありません。

中村氏：じつは北米版のオンラインモードはPS BB UnitのHDDにも対応しているので、ダウンロードしたマップデータが保存可能なんです。国内版ではネットワークアダプターにしか対応していないため、新マップの追加は難しいんです。

DPS：それは残念……。ちなみにどんな新マップが追加されていました？

関口氏：韓国の郊外が舞台のマップがあります。スゴイ広いですよ。でもテロリストの服装がSUJOと同じもので韓国っぽくないんですよ。そのギャップがいい味出してました（笑）。



▲前作の「サカタラジオ！」の名（迷？）セリフに続き、開発スタッフはSUJOの肉屋のオヤジの「ほそかわ！」がお気に入り（笑）。

突入任務はテロチームが突っ込むべし!!

DPS：では日本版の話に戻しまして、最近のオンラインモードのプレイスタイルはどうですか？　個人的には、威力の落ちたクレイモアを流行らせていきたいと思っているのですが（笑）。

中村氏：クレイモアは『Ⅱ』では破壊できるようになったし、爆風の範囲も弱くなったので、使いどころが難しくなりましたよね。テロリストチームの地雷のほうが、使い勝手がいいですしね。

DPS：地雷は最近だと、こんなところには絶対にないだろうってところに仕掛けられていたりしますよね。

関口氏：地雷はホントやらしい！（笑）暗いマップだと、SEALsチームは足元も見ながら動かないといけないから、神経使って大変なんですよねぇ。

DPS：あとM14は強いんですが、弾装が2つなので、うまい人でもダブルアモなしではツライですよね。

関口氏：私はM14持ったら特攻しますね。

DPS：弾切れになりませんか？

関口氏：榴散弾を投げまくって相手を何人か倒すじゃないですか。そしたらM14をバリバリ撃ちまくって突っ込んで、弾は死体から補充すればＯＫでしょう。

中村氏：この人はテロリストチームで特攻するんです、しかもSUJOで。開幕早々走っていって、SEALsの裏からロケットランチャー発射したりするし(笑)。

DPS：破天荒な攻め方ですね（笑）。

関口氏：突入任務のマップでは、SEALsはテロリストが突っ込んでくるってことをあまり想定していないですから、そこを突くのがまたおもしろいですね。

DPS：今度から、SUJOでロケットランチャー抱えて突っ込んでくるテロリストは関口さんだと思います(笑)。どうもありがとうございました～。カラート！



◀関口氏いわく、突入任務こそテロリスト魂の見せどころらしい!?

こちらHQ「DPS作戦司令部」!!

最強クラン決定戦再び!!

第2回公式オンライン大会の準決勝をレポート！

Moo：オイ、第2回公式オンライン大会はもう準決勝だよ。見に行くぜ！

RALF：この準決勝は炎勢隊（FEF）とGhost Rider（GRa）の対決ですね。

Moo：第1戦はNIGHT STALKERで、FEFがSEALs、GRaがテロリスト。最初の2ラウンドはFEFが連取したな。

RALF：GRaがちょっと待ちぶせ気味だったところを見事に突破してます。

Moo：結局このマップは5対2でFEFの勝利。FEFがこのまま押し切るか!?

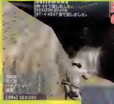
RALF：第2戦はBLIZZARDで、FEFがSEALs、GRaがテロリストっす。

Moo：このマップもFEFの展開の早さが目立つな。ここは中距離戦がメインだからSEALsはIW-80A2を使っている人が多いね。この武器選択が功を奏したのか、ここも5対1でFEFの勝利。

RALF：チームを交代して、再度NIGHT STALKERとBLIZZARDで勝負ですね。おっ、GRaがSEALsになったら動きが鋭くなりましたよ！　要所での待ちぶせ攻撃でGRaが連取。5対2でこのマップはGRaが制しました！

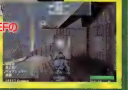
Moo：最後のBLIZZARD戦は、両クランとも一気に攻めに出る激しい銃撃戦が展開。個人的にはCorneriaさんが気になるな。おもしろい場所からランチャー狙ってたり、爆弾を取ってすぐ置いたりと動きが個性的（笑）。

RALF：そんな活躍（？）もあって、このマップは5対2でFEFの勝利！決勝進出はFEFに決まりました!!



炎勢隊vsGhost Rider 準決勝戦がスタート！

◀リーダーは、FEFがJailさん。GRaはSEKIZOUさん。アツイ戦いの結果は？



DPS的MVPはFEFのCorneriaさん！

▶基本的に突っ込み好きっぽいCorneriaさん。毎回装備を変えたり、動きも個性的でした。

PS2 SPG

ONLINEプロレスリング THE CHAMPION OF THE NETWORK

CERO 12

発売中	▶ユークス
	▶￥4,800（税込￥5,040)＋月額￥500（税込￥525）
	▶PlayStation BB Unit、PlayStation2専用ネットワークアダプタ

PS, I LOVE YOU ! WRITER'S COLUMN

ついに『オンプロ』の年末を飾るイベント「ガッカリ1」の発表となりました。サービス開始から半年がたち、ユーザーのみなさんもレベルアップしてるので、素晴らしくガッカリさせてくれるイベントになることは間違いないかと……（笑）。
個人的には、「男祭り」を見に行きたかったとかそんな気持ちは……。（トニー）

ガッカリ1 開催発表記者会見



◀「ガッカリ1」の記者会見上に乱入してきたのはEXWの看板選手、マーク！ これには先輩もトニーもたじろいだ！

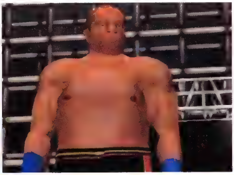
『オンプロ』大晦日興行戦争に！ 参戦決定 12.31

PRIDE男祭り K-1 Dynamite!!に宣戦布告！

『オンプロ』が大晦日の「PRIDE男祭り」「K-1Dynamite!!」の興行戦争に参戦を決意！ DWPオーナーの男塾先輩仮面と、EXWオーナーのトニー・ホンダが都内の特設会見場において緊急記者会見を開き、「ガッカリ1」の開催を発表。大晦日の三つどもえの興行戦争を宣言した。両オーナーによると、対格闘技イベントとしてプロレス最大の興行になるよう、以前から水面下で検討されてきたとのこと。しかも記者会見場にEXWのマークが乱入し「オレなしで何がガッカリだ！」と出場を宣言！ これは大変なことに!!

決戦の場！ その名も…「ガッカリさせなきゃ男じゃない!!」 ガッカリ1

現時点の男塾先輩仮面とトニー・ホンダを中心とする実行委員会の話からわかっているのは、大会の一部のカードだけであるが、すでに世界中のプロレスラーや総合格闘家が参戦を表明。しかも、超大物選手の参戦が決定している模様。噂ではメイン級のカードの一部が決定されているらしく、マケボノ対ナカダの異種格闘技戦がほぼ決定。また、「ドキッ！ ムドウだらけのタッグマッチ」や「ダウエだらけのバトルロイヤル」など、「ガッカリさせなきゃ男じゃない！」をテーマにした大会らしい、夢のカードがめじろ押しとのこと。これは女房を質屋に入れてでも観戦しなくては!!



◀マケボノ対ナカダの夢のカードも実現間近！ こんな大会をプロレスファンが見逃す理由はない！

次号 詳細報告

SCOOP! 男塾先輩仮面 12.31引退宣言!?

「男は引き際が大事。それが今。だからアディオス!」

なんと「ガッカリ1」で、男塾先輩仮面の引退試合が行われるらしいとの情報を入手！ 関係者の話によると、男塾先輩仮面は自らのファイトスタイルに限界を感じたらしく、引退を決意した模様。引退の相手を聞いてみたところ、「引退試合と言えば、彼しか相手はいないだろ！ 彼を相手に華々しく散らせてくれ！」と、なんとERIDE男塾塾長のノン・フライを指名。もし実現すればドリームカードとなるだけに、今後の情報に期待が集まる！



「引き際が大事」と語る先輩。この勇姿も見納めか？▶



◀バーニングハンマーで奴をつぶすと鼻息の荒い先輩。

12.31 涙のバーニングハンマーで お茶の間を感動の渦に！

これぞ！ オンプロ スーパースターズ

ビッキー・マッケンジー：ERIDE所属の総合格闘家。その実力は本物で、「ERIDE-GP2004」を制した。彼の胴絞めギロチンネックロックは無敵だ！
BurstHead：EXW所属。DST(Darkness Sadistic Theater)のリーダーでもある彼の過去の経歴はすべて不明。その頭脳でメンバーを操作している。
"Player"Yang：EXW所属。EXWクルーザー級の古参で、「顔の変な人」として有名。実力はあるが勝利に集中できず、いまだベルトを奪取できない。

feegaやWEB MONEY利用の場合は、30日コース630円、60日コース1155円、90日コース1575円（すべて税込）。また、カード利用の場合も1カ月525円（税込）です。ゲーム開始月の末日までは無料で遊ぶことができます。



最先端コミック世代に贈る超高画質コミック誌
毎月21日発売
月刊コミック電撃大王 DAIOH
2005年2月号
12月21日発売
特別定価 820円
<第1回電撃コミックグランプリ>
グランプリ受賞者本誌デビュー!
『あかるい来世のつくりかた』
(『おばけ乱舞』改題)
あきばるいき
ありがとう!通巻100号記念!
大人気連載 表紙&付録で大プッシュ!
苺ましまろ
ばらスィー
100号記念特別付録
女の子たちのゆる～い日常を描く人気コミック『苺ましまろ』。めでたい100号記念で、表紙+フィギュア付録の大盤振る舞い♥
豪華連載陣
よつばと! あずまきよひこ
最新コミックス❷巻発売中
GUNSLINGER GIRL 相田裕
最新コミックス❹巻発売中
ToHeart Remember my memories
原作:AQUAPLUS・THR Works 作画:高雄右京
かしまし～ガール・ミーツ・ガール～
原作:あかほりさとる 作画:桂遊生丸
スターシップ・オペレーターズ
原作:水野良 作画:内藤隆
メカデザイン:山根公利
TVアニメ 1月5日より
毎週水曜18時～放送!
放送局 テレビ東京・テレビ大阪・テレビ北海道
テレビ愛知・テレビせとうち・TVQ九州放送
コミックス①巻好評発売中!
DVDも発売中のアニメ版『ニニンがシノブ伝』のビジュアル本が通販に登場! 見逃すな!
MediaWorks
発行 メディアワークス 発売 角川書店
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、メディアワークスのホームページでも購入することができます。
http://www.mediaworks.co.jp/ おトクな特典いっぱい!『電撃Members』募集中!
©2004 古賀亮一・メディアワークス/ニニンがシノブ伝製作委員会
※各定価は税込(5%)です。



PlayStation 2
ドキドキもワクワクも
ハラハラもモジモジも
ウルウルもガヤガヤも
・・・そしてラブラブも！
み～んな2倍!!!
双恋
フタコイ
お待たせしました！
NOW ON SALE!
通常版 価格 7,140円 (税抜6,800円 税5%)
初回限定版 価格 10,290円 (税抜9,800円 税5%)
電撃G'sマガジンに連載中の
フルカラーコミックが、単行本化!!
好評発売中！ 定価:1,000円(税込)
双恋 ビジュアルズ
連載ノベルも発売決定！
好評発売中！ 定価:1,000円(税込)
双恋 ノベルズ
初回限定版
PS2初！
コレクション缶パッケージ入り！
内容
1.ゲーム本体
2.クリアディスク仕様プレミアムDVD
(新作ミュージッククリップ・
全キャラクター総出演 新作オリジナルサウンドドラマ)
3.スペシャルスタンプコレクション
グラビア&コミック連載中!
G's magazine
テレビ東京系にて
好評放送中！
テレビ東京 毎週水曜日 25:00～
テレビ大阪 毎週水曜日 25:30～
テレビ愛知 毎週水曜日 25:28～
テレビ北海道 毎週月曜日 25:30～
MediaWorks
株式会社メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1 8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083(月曜～金曜 11～17時) URL http://www.mediaworks.co.jp
※画面写真は全て開発中のものです。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©2004 双葉ひな・ささきむつみ／Media Works Inc.



▲千葉県　南陽十二さん：あのパンタロンにはショックを受けたものです。笑。グラフィック以外に目立った欠点の見あたらない（要望はあるモノの）作品だけにすでに期待が高まっています。



▲福岡県　アチャ夫さん：騎士といえば襟が高い感じはしますよね。

▼大阪府　黒カモメさん：穴ぐら暮らしってキビシイですよね。





▲香川県　梅桃あさまさん：リコが！というか、そりゃもう、あんまりです。

▼愛知県　世市さん：和服としてはちょっと派手ですが。





▲京都府　吉永こまちさん：まあ、明らかにあり得ない服装なわけで。笑。

▶岩手県　エルビレジさん：勇者は男女選べると面白いんですけどねぇ。



▶和歌山県　亜衣朱さん：突然、運命って言われても……ですからね。





▲新潟県　ナルミさん：キャラ人気はバッチリなわけで。



▶群馬県　ザイドさん：お話もそれなりに単純だし、判りやすいんですけどね。キャラも濃いってわけじゃないですし。でも、ちゃんとキャラ人気があるって、珍しい気がします。魔女っ子っていうのが肩書きな時点で珍しいのか……。笑。

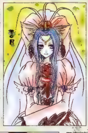
▶神奈川県　深珠那さん：1人で攻撃を挑むのは大変そうです。とにかく。



▶岐阜県　飯塚ミルさん：PSP……カドゲームなんでしょうか：正統派に



▶東京都　鈴原きゆさん：ちょっと大人めですよね。今回は。

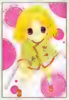


▶和歌山県　亜衣朱さん：その辺は愛ですかねぇ。やはり。判りますしね。



▼茨城県　宮本ログさん：動物、多いですよね。





▲栃木県　ぐなぐなさん：ダウジング当たります。

▼東京都　春日辺さつきさん：元気バリバリで。





▲愛知県　五剣さん：なんとなくシュールな。

▼東京都　生田たんぽさん：シリーズ長いです。





▲宮城県　くるこさん：みたいな。笑。

▼栃木県　ぐなぐなさん：軍師は厳しめで。





▲大阪府　友能彩さん：HEX似合います。

▼広島県　春灯さん：海、ですかねぇ。



▶北海道　清水幸さん：お宝探しバンザイなのです。



▼奈良県　ひぽぽたますさん：セクシーですよね。描いてある絵みたいで。





▲東京都　ひろかさん：さりげなくセクシー系が多いんですよね。

移植化計画

PS2に移植して欲しいソフトはこのコーナーまでどうぞ！PC系もバッチリです。

▼神奈川県　トモナリさん：PS版、まとまっちゃってましたし。



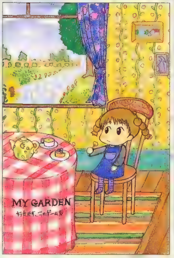
▼長野県　結奈わかさん：システムがもうちょい……なら。お話とかカッコイイですし。

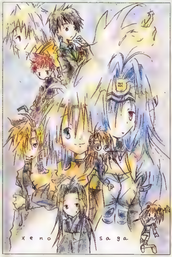




▲京都府　羽竜そうさん：改めて考えると、ムチャなイベント多いですよね。

▼埼玉県　渡ユメコさん：さりげなく、箱庭育成系のSLGとしてはデキがいいわけで。地味なのがアレですが……。





▲神奈川県　葉月ゆきとさん：『Ⅲ』は～どうなるんでしょうねぇ。気になりますよねぇ。

◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは191ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号192ペー



▲埼玉県　ゆとりさん：本編はもうちょっと説明があれば……っていう気がします。漫画を合わせて読むとバッチリなんですが。笑。



▲石川県　水坂夏海さん：やり込み要素があると、クリアしてもやめられなくて〜なかなか。

▼愛知県　世市さん：戦う学生には、旗が似合いますからね。っていうか、未だに人気高いです。初代。





▲佐賀県　スピルさん：子どもは外、走りますね。

▶新潟県　寂吉さん：怖いですよ〜。ここまで近づくと。というか、舞台は……ヘクトアイズがいるってことは……緑はボヤっぽいんですが〜。タルタルの人は小さいので、画面だと装備とかがよく見えないんですよね。ズームしたままだと、ゲームにならないし。



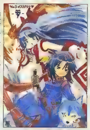
◀大阪府　さじの素さん：脇の空きっぷりがもう、コスプレとかで現実にいたらドキドキ？



▶北海道　清水幸さん：あの難易度は、ちとキビシイですが〜ソレはソレでいいような。

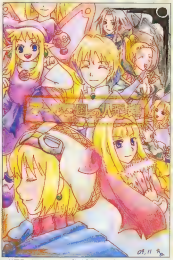


▶兵庫県　ひらべさん：昔はとにかくハチャメチャな戦いだったんですけどねぇ。

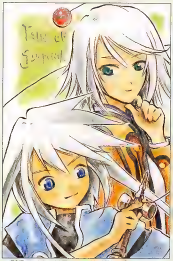


▶富山県　すだこさん：パンツ……というか、スパッツ派ですかね。やはり。



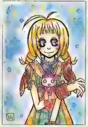


▲静岡県　たぬさん：さりげなく名作なのです。PS2版もありますから、日本一ファンならぜひどうぞ。やりこみ系……というよりはミュージカル系っていう珍しいソフトですが。

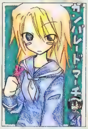


▲福島県　50さん：けん玉はやはり究極武器なんでしょうかねぇ。もっとイロイロな作品で使われると面白い気がします。

◀東京都　野村佑奈さん：紋様がオリジナルでいいですよね。腕の所とか。



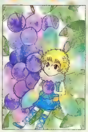
◀京都府　羽奉そうさん：通常の学生服とか、セーラー服もいいかもしれません。



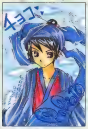
◀福島県　嵐さん：もっと部活を生かした戦闘とか、ミニゲームとかあったら……って贅沢ですね。



▶埼玉県　渡ユメコさん：妖精さんは強引なモノですから。ワガママで。



▶千葉県　苑葉凌さん：RPGの登場人物でも全然問題ないですよねぇ。



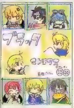


▲秋田県　河馬さん：もっとメカ要素の設定とかが表現されてもカッコイイかもしれませんねぇ。

▼和歌山県　フシギさん：音ゲーはシステムがある程度、進化しようがないからか、さりげない名作、多いんですよね。いまでも遊べます。



▼京都府　羽竜そうさん：自分の使うキャラってどうしても固定になりますよね。





▲東京都　うびたいさん：金に白に青。もう、外見からして正統派なわけです。

▼熊本県　水奈あきさん：悲しいですが……未来に向かって行って欲しいですよねぇ〜。





▲埼玉県　ごんじゅさん：弓使いってカッコイイですからね。ぱっと見的に。

◀新潟県　如月ななさん：ムチムチ感は1周目と同じですが。



◀千葉県　ZEROさん：自分で武器を付け替えて戦うのが楽しいわけで。



CGでバッチリ

CGはハガキと同サイズのプリントアウトでお願いします。データでの応募は×。

▼新潟県　沢渡優さん：こうして見ると、衣装はまったく違うんですよね。



ジ参照。4：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。5.CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という方もいるとは思いますが、御了承ください。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

発売中の人気タイトルを逃さずチェック！
ゲームを徹底的に遊び尽くすための
超濃密な攻略ページ!!

PS2 AVG

帝国千戦記

発売中	▶インターチャネル
	▶¥6,500(税込¥6,825)、初回限定版¥6,800(税込¥7,140)
	▶MC2(230KB)

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

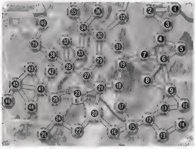
プレイしているときにベンリだなぁ、と思うのは、「自動簡易保存」機能です。選択肢出現ごとなどにセーブしてくれるんですけど、メモリーカードに保存するわけではないので、一瞬ですむのがウレシイのです。

（これに慣れるとあとが困る李一）

必見 残りの仲間も登場して、8人との恋がヒートアップ!

前半は、陶青樺たちが清州を制圧した時点で終了するが、どの節で前半を終わらせても後半は25節からの開始になる。今回の25節～35節では、2周目からの登場となる史鋭慶をのぞいた8人を攻略しよう。なお、史鋭慶攻略の必須条件である「豪傑ルート」へ行くためのポイントは2つ。前半・後半あわせて、要使春以外の攻略対象キャラを仲間にしておくこと。そして、攻略キャラそれぞれのルートには入らずに、帝国を倒す道に進むことだ。

25節からのマップ



場所名一覧

❶ 北面城	⓱ 龍骨山	㉝ 叙州
❷ 鉄門山	⓲ 如扇原	㉞ 蒐蓬山
❸ 月照山	⓳ 冠谷関	㉟ 磧壁山
❹ 泰西	⓴ 清洲(拠点)	㊱ 仁稜
❺ 神訪山	㉑ 白鶴山	㊲ 沃繁原
❻ 趙香	㉒ 馬雪原	㊳ 俊慶山
❼ 悠泰丘	㉓ 董陽(都)	㊴ 丹山
❽ 叙櫂	㉔ 針桐山	㊵ 遼雲山
❾ 桓陽	㉕ 華琴	㊶ 太安
❿ 蒼耕原	㉖ 浄元	㊷ 藤源丘
⓫ 蘇真	㉗ 永昌	㊸ 馬匹原
⓬ 呉興	㉘ 彰泉	㊹ 据州
⓭ 蓮蔦原	㉙ 眺川丘	㊺ 政陵
⓮ 水鏡原	㉚ 泗水	㊻ 宙徽
⓯ 恵明	㉛ 洛新	
⓰ 辞舟	㉜ 黒沙原	

キャラ別攻略(25節～35節)

攻略キャラ8人の条件が出そろう今回の攻略範囲。なお、記事内の「イベント発生節」は、そのキャラのルート攻略で必須のイベントが発生する節を示している。

孟元堅●もうがんけん



●イベントが発生していればOK

35節までに発生するイベントは26節と29節の2つ。いずれも選択肢がないものなので、発生していればOKだ。また、このルートに入っていれば、どこの場所にいても自動的に発生するので心配もない。逆に、このイベントが発生しなかった場合は、彼のルートから外れてしまっているということになる。そのときには、17節～23節の間に悠泰丘で発生するイベントからやり直すようにしよう。その際は、貴沙焔や燕旺珂のイベントを避けるようにすること。

イベント発生節	26	29

朱緋真●しゅひしん



●何よりもかまってあげること

好奇心旺盛な朱緋真は、陶青樺にいたずらを仕掛けてくることが多い。そんな彼に冷たくあたるのではなく、こちらから話しかけてあげるのが基本。27節と34節のイベントでは選択肢が出現するので、ここも基本にのっとって、優しい返答をしてあげよう。



イベント発生節	27	29	34

貴沙焔●きしゃらく



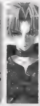
●貴沙焔のペースにハマるのはNG

ひょうひょうとした態度をとることが多いので、とにかくペースにハマらないように気をつけたい。冷静な受け答えを心がけよう。選択肢が出現するのは29節と32節の2つの自動発生イベントだ。どちらの場合も、間違っても彼以外の名をあげはならない。あくまで貴沙焔ひと筋でありながらも、ちょっと冷たい態度を取るのがベストな対応。また、ほかのルートに入りやすいので注意したいところだ。



イベント発生節	29	32	35

燕旺珂●えんおうか



●自分の意見を率直に話そう

帝国に対して、反乱軍の頭領という立場がある燕旺珂には、陶青樺も己の立場の考えを素直に話すことが大切だ。選択肢はすべてのイベントに出現するので、こびた返答にならないように注意しよう。29節では、剣の達人でもある彼の稽古を、見栄を張らずに受けること。



イベント発生節	28	29	33

李晢嶺●りざんりょう



●35節までには登場しないが……

彼との恋を始めるためには、30節で発生する李琉舜のイベントが大きなカギ。彼と同じ名字を持つ李琉舜の存在の影響は大きい。実際に仲間にできるのはこの先になるが、まず最初はこのイベントを発生させよう。



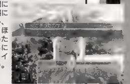
イベント発生節	30

李琉舜●りりゅうしゅん



●閉ざした心を開くことが第一歩

序盤から姿は見せていたものの、なかなか仲間にならない李琉舜。彼を仲間にするためには、30節に清洲に軍を残しておこう。ただし、前半からここまでの間に、ほかのキャラのルートに入ったままだと、李琉舜のルートに入ることができないので、イベントを見ないで進めよう。



イベント発生節	30

要使春●ようししゅん



●31節の決戦がすべてのカギ!

要使春の場合は特殊なルートになる。イベントは26節以降に連続して発生し、彼のルートでない場合は31節で選択肢が出ず、強制的に決戦になってしまうのだ。後半になってすぐに決戦になるので、強力な戦力が必要となる。戦力の補強など、しっかり準備をしてから31節を迎えるようにしよう。また、選択肢が発生するのは27節と28節で、ここでは彼を信頼すること。27節では要使春を信じ、28節では彼と一緒に行動しよう。



イベント発生節	26	27	28	29	30	31

氷霧●ひょうむ



●優しく甘やかしてあげよう

甘えん坊の氷霧は、突き放されるのがキライなようだ。少し変わったところがある彼の行動も、目をつぶってあげる優しさが大事。同時に、彼のことを心配してあげよう。彼を仲間にするには25節で清洲に留まること。また、選択肢は35節以外に発生する。



イベント発生節	25	26	28	30	31	32	34	35

ポイント

Q：イベントは発生しているのに、ルートから外れているみたいなんですけど……。

A：キャラ固有のイベントは、そのキャラのルートでしか発生しない、というわけではありません。固有のイベントのなかに攻略の必須条件になるイベント（選択肢）があるのです。なかには、キャラのルート上で発生した場合には選択肢が出現するが、それ以外だと選択肢が出現しないといった変化が見られる場合もあります。

CERO 全年齢

PS2 SLG

ダビつく4 ダービー馬をつくろう!

発売中	▶セガ
	▶¥6,800(税込¥7,140)
	▶MC2(218KB)

PS, I LOVE YOU ! WRITER'S COLUMN

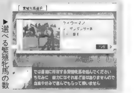
「ダビつく4」のウリといえば、なんといっても音声合成でオリジナル競走馬の名前を呼んでくれることでしょうか。GⅠレースの最後の直線で、愛馬の名前が連呼されるところなんか最高！　その快感を求めて、今日も夜通し『ダビつく』プレイしてます。（篤五郎）

牧場経営からレース出走まで…競走馬育成の基礎をチェック!

競走馬育成ＳＬＧの人気シリーズ『ダビつく』。その最新作である『４』は、配合や調教といった競走馬を育てる過程だけでなく、牧場経営の要素も盛りだくさん。牧場のオーナーとして、プレイヤーがすべきことは非常に多いのだ。そこで攻略１回目の今回は、それらの基礎要素をすべてチェック！　強い競走馬を育てるための攻略情報をお届けしよう!!　基本を押さえた育成で、目指すはＧⅠレース制覇だ!!

Check! 「質問コーナー」で牧場タイプが変わる!

ゲーム開始時には、牧場名や勝負服などを決定したり、さまざまな質問に答えることになる。このときの受けこたえによって、特定のイベント発生の時期が早くなったり、初期繁殖牝馬の顔ぶれが変化することがある。ここでオススメしたいのは、初期繁殖牝馬の質が向上するタイプ。なぜなら、初期繁殖牝馬の能力が高ければ、最初からかなり優秀な競走馬が生まれる可能性が高いからだ。このタイプは、ゲーム開始時に「いいえ」、質問コーナーでは「C」「C」「はい」と答えれば現れる。



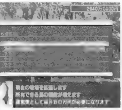
▶選べる繁殖牝馬の数が９頭になっていればＯＫ。あとは血統や毛並みで選ぼう。

牧場経営　資金運用は計画的に行おう

ゲーム開始時は、とにかく資金繰りに苦労する。ここでは、経営を軌道に乗せるためのポイントを解説しよう。

POINT 1 まずは拡張を目指せ!

牧場には最初、繁殖牝馬が１頭いるだけ。この牝馬に種付けして、生まれた競走馬を育成していくわけだが、２歳まで牧場で育ててから入厩・調教をへて、レースに出走させるまでは、牧場の収入はまったくない。そのため、収益が出るまで、資金は大事に使う必要がある。一番費用がかかる種付けでは、最低1,000万円残しておくと安全だ。そのあと、産駒が順調に育ち、利益が出るようになったら、牧場拡張のために資金をためよう。なぜなら牧場拡張を行うと、さまざまな効果がある施設を建てられるようになるからだ。ちなみに建てられる施設は、牧場地をどこにしたかによって、建てられる施設の数や効果に違いが出てくる。候補地は山・街・海岸の３つがあるが、オススメしたいのは山。施設を建てる土地の広さも十分にあるし、収入もそれなりに見込めるからだ。



▶牧場拡張に必要な資金は２億5,000万円。競走馬を順調に生産していければ、10年もかからずためられるはず。

POINT 2 競走馬をサポートする施設を優先して作っていこう

牧場に建てられる施設には、大きく分けて、温泉などの競走馬育成をサポートするものと、グッズ販売などで牧場の収益に貢献するものの２つがある。どちらも牧場経営には欠かせないものだが、資金の少ないうちは、サポート系の施設を優先して建てたほうが、役に立ってくれる。ここでは、そのなかでもオススメの施設を紹介しよう。なお、駐車場や採草場などの施設は、建設する場所によってその効果が大きく変わってくる。牧場の人たちのコメントをよく聞き、その施設を建てるのに適した場所を選んでいこう。

オススメ施設リスト

温泉	競走馬の放牧時に、ソエ・不調からの回復が早まる。購入金額は１億5,000万円と高めだが、なるべく早く購入しておこう
診療所	競走馬を放牧したときに、ハ行・不調からの回復が早くなる。購入金額は２億円とかなり高いが、その効果はかなりのもの
蹄鉄小屋	レース中に落鉄（実力を発揮できなくなる）する確率が低下。購入金額は5,000万円と比較的安く、すぐ買えるのがうれしい
駐車場	遠征したときに、イレ込む確率が低下する。来場者数が増える効果もあるので、収入がある施設を建てたときにも役立つ
採草場	牧場でのカイ食いがよくなり、故障率が下がる。馬体重も増えやすくなり、調教を多めにできる

Check! セリ用の資金も残しておこう!

セリは、簡単に馬を入手するチャンス。そのため、資金は施設建設だけでなく、セリ用にも準備しておこう。なお、セリは２月に繁殖牝馬、７月に２歳馬、８月に当歳馬のものが行われるが、序盤はすぐレースに出走ができる２歳馬のセリがオススメだ。ただし、この場合は牧場においておく期間がないため、馬の詳しい能力はわからない。能力の判断は、セリ時の調教タイムでしよう。最初に表示されるタイムからはスピードが、次に表示されるタイムとの比較からはステイの能力がわかる。また、トウジのコメントでは成長タイプが確認できる。



▶最初のタイムが11秒台ならスピードは優秀。次のタイムとの差が小さいほど、ステイも高い。

配合　組み合わせを理解し有望な産駒を生み出せ!

配合の種類は大きく分けて４つ。ここでは、それぞれの配合の特徴をまとめて説明しよう。

アウトブリード■丈夫な馬が欲しいならコレ!

５代血統表内に同じ馬がいない馬同士の配合をこう呼ぶ。気性と体質のいい馬が生まれやすく、しかも脚元が丈夫になるというメリットもある。悪影響もとくに見当たらないが、その反面、能力のアップにはあまり効果がない。安全にいきたいならこの配合を選ぶといい。

メリット	気性がよく、健康な馬が生まれやすいので、じっくりと調教して能力を上げられる。
デメリット	競走馬能力のアップ効果はあまりなく、ずば抜けた能力の競走馬が生まれる確率は低い。

ニックス■効果は小さいがあなどれない

相性のいい血統同士の組み合わせをこう呼ぶ。能力アップの効果は小さめだが、デメリットもとくになく、扱いやすい配合といえる。しかし、組み合わせが大量にあり、そのすべてを把握するのは難しい。また、馬の系統によっては、ニックスがまったくないものも存在する。

メリット	競走馬の基本能力を少し上げられる。主に気性・体質・根性がアップする。
デメリット	組み合わせの種類が多く、効果もそれぞれ異なる。なかには効果が薄いものも存在。

インブリード（クロス）■能力は上がるがデメリットも……

アウトブリードの逆で、５代以内に同じ祖先を持つ馬同士の配合をこう呼ぶ。祖先の種類にもよるが、能力アップ効果は総じて高く、祖先が複数いれば、相乗効果も望める。しかし、気性と体質に悪影響が出やすい。また、血筋が近すぎると、その影響はさらに大きくなる。

メリット	能力の大幅アップが望め、共通の祖先の能力を継承するので、効果を予想しやすい。
デメリット	気性と体質が悪くなりやすい。また、祖先によっては能力が下がることもある。

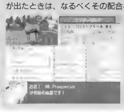
順配合■スピードを徐々に上げられる

距離適性の上限が1800m以下の種牡馬と、父親の距離適性の上限と下限の差が種牡馬よりも短い牝馬との配合をこう呼ぶ。効果はスピードアップのみだが、この配合で生まれた牝馬に順配合を行うことで、その効果は高くなっていく。最高５回まで代を重ねることが可能だ。

メリット	競走馬のスピードアップができる。代を重ねることで、その効果はさらに高まる。
デメリット	代を重ねていくには、長い期間がかかる。また、牝馬が生まれないと代重ねは不可能。

Check! その他の配合について

『ダビつく』の配合は、左の４つ以外にも大量に用意されている。なかでもとくに注目したいのは、インブリードの特殊配合だ。これは、コメントでは「～かなりの効果が期待できそうです」と出るもので、特定の組み合わせで出現する。複雑な配合で、狙って発生させるのは難しいが、その効果はかなりのもの。このコメントが出たときは、なるべくその配合を行おう。



◀上記のものより効果は薄いが、「～が奇跡の血量です」というインブリードも効果は高い。優先的に配合していくことをオススメする。

競馬専門用語集 1

【入厩（にゅうきゅう）】十分に育った馬を厩舎に預けて、競走馬として育成すること。【ソエ（そえ）】前脚のひざ下にある管骨にできる骨膜炎のことで、馬の故障の１つ。【ハ行（はこう）】異常歩行のこと。馬の故障の１つ。【落鉄（らくてつ）】馬の蹄鉄が外れること。これが起こると本来の実力が発揮しにくい。【イレ込み（いれこみ）】馬が興奮して落ち着かない状態を指す。体力を消耗するため、レースで力を発揮できないことも。【カイ食い（かいぐい）】馬の食欲のこと。これがいいと馬の体調がよくなりやすい。

入厩&調教 競走馬の能力を限界まで引き出そう

競走馬が十分育ったあとは、厩舎に入れて調教を行う。ここではそのときのポイントを解説していこう。

POINT1 牡馬は美浦、牝馬は栗東へ

厩舎は関東の美浦と関西の栗東に2つずつある。調教内容はそれほど変わらないので、どこに入れてもいいが、牡馬の主要レースは関東中心、牝馬は関西を中心に行われる。厩舎が遠いと遠征となり、馬体重が減少したり、イレ込んだりする原因になるので、牡馬は美浦の厩舎に、牝馬なら栗東の厩舎に入れるのが得策なのだ。

POINT2 調教の種類と効果を知っておこう

調教メニューは芝、ダートなどの計6種類がある。その効果は下表のとおり。基本は、故障率が低く、効果のバランスがいいウッドと坂路の調教を中心に調教を行おう。なお、ほかにも調教の強さと方法を決めるが、強さは馬なり→長め→強め→一杯の順に効果が上がるが、故障率も上がり、馬体重の減りも激しい。方法も単走→併せ→3頭併せの順に、効果と故障率の上昇と馬体重の減少が起こる。

調教メニューリスト

調教内容	故障率	スピード	パワー	ステイ	スタミナ	スタート
芝	中	◎	−	○	−	−
ダート	中	−	−	○	◎	−
ウッド	小	−	○	○	○	−
坂路	小	○	○	○	−	−
プール	−	−	−	−	○	−
ゲート	−	−	−	−	−	◎

※◎→○の順に効果が大きくなる。

POINT3 調教で馬の適性をチェック!


▲雨の日にダート調教を行うと、重馬場の適性コメントが出る。

特定の調教を行うと、競走馬の適性についてのコメントを聞けることがある。例えば、芝・単走・強めの調教で芝コースの適性があるかどうか、ダート・単走・強めの調教でダート適性がわかる。ただし、馬体重が多めのときにはそのコメントが優先される。そのため、調教で馬体重が紋れてきたときを狙って、上記のような調教を行おう。

POINT4 放牧で馬の調子を整える


▲目標レースの1カ月前に帰厩させて調教すれば十分間に合う。

調教をやりすぎたり、レースに出走させ続けると、競走馬の疲労がたまったり、調子が狂うことがある。こうなってしまうと、レースで実力を出すのが難しくなるので、牧場に放牧して調子を戻そう。なお、疲労が取れてから厩舎に戻すと、調子が上向きになる。そのため、目標とするレースの前に、放牧しておくのも手だ。

Check! 矯正は的確に

音反応や集中力などの能力が低い競走馬は、レースでイレ込んだり、出遅れたりして、その実力を発揮できないことが多い。そんなときに役立つのが矯正だ。ここでは、補助能力を矯正できる矯正メニューについて説明しよう。このうち、耳あてなどの矯正器具は、厩舎にいればいつでも取り付け可能なので、入厩と同時に付けてあげたい。キョセイについては、牡馬しかできず、行っても効果が得られない場合もあるので、やらないほうが無難だ。

矯正メニュー	矯正できる能力
耳あて	音反応
ブリンカーorチークピーシーズ	集中力
シャドーロール	負けん気
キョセイ	気性

レース出走 さまざまな情報から勝利を導き出せ!

どんなに能力の高い馬でも、それだけでは勝てない。ここでは、出走時の注意点をチェック！

POINT1 馬の適性を判断して出走レースを選ぶ

出走レースを決めるときにまず確認すべきなのは、競走馬の距離や馬場の適性。ダートが不得意な馬をダートレースに出走させたり、短距離が得意な馬を長距離レースに出しても、勝てる確率は低い。しっかりと適性に合ったレースに出すことが勝利への近道だ。なお、レースにはそれぞれ出走条件があり、それを満たしていないと出走できない。競走馬のクラスや年齢、性別なども把握してからレースを選択しよう。

とくに注意したい適性能力

芝	芝コースに対する適性を表す。GⅠレースは芝で行われることが多い。	ダート	ダートコース適性を表す。地方競馬ではこちらのほうが主流となる。
遠征	遠征に対する適性。これが高いと、遠征時にイレ込む確率が低くなる。	距離適性	距離に対する適性。±200mくらいの距離なら十分に対応可能だ。

POINT2 出走表からレース展開を予想して作戦を決める

レース出走時に見られる出走表からは、レースに関するさまざまな情報が読み取れる。例えば、予想印からは勝敗にかかわってきそうな有力馬を判別でき、脚質からはライバル馬たちの位置取りなどを予想できる。それらの情報を総合して、実際のレースがどうなるのかを判断し、それから騎手に細かな作戦指示をしよう。なお、スピードやスタミナなどの、馬の基本能力に適した脚質については下で紹介しているので、作戦を立てるときの参考にしてほしい。

脚質にあった馬の能力

逃げ	すぐにトップスピードを出せるパワーと、スピードを兼ね備えた馬が適している
先行	前方の好位置をキープするためのスピードが必須。ほかはとくに必要なし
差し	根性のある馬が向いている。差し切るためのステイとパワーも欲しいところ
追込	ロングスパートのためのステイと、競り勝つための根性が高い馬向き

1、予想印●有力馬に注意!

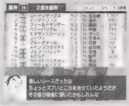
予想印に◎や○が多い馬は、ほぼ確実に上位争いに食い込んでくるので要注意だ。まずはパドックで調子を見ておこう。調子が悪い場合ならとくに気にする必要はないが、いい場合には、しっかり作戦を立てる必要がある。逃げ馬相手には進行ルートをふさいだり、差し馬や追込馬なら最後で抜かれないように体力を温存したりと、状況に応じて作戦を立てよう。

2、脚質●馬群に沈まないように

本作では、最後の直線で前がふさがっている場合、まず勝つことはできない。そのため、ライバル馬の脚質を見て作戦を立てることが重要だ。例えば位置取りについては、内ラチを行く場合は逃げで先を走らないと、高確率で馬群に埋もれてしまう。中ほどを走るなら、先行や差しが向いている。そして追込なら、最後は外に持ち出さないと、前に出ることは難しいのだ。

Check! レース後のコメントで適性がわかる

レース終了後には、調教師のコメントが出る。ここで競走馬の適性に関するものが聞けることもあるのだ。適性が判明したら、馬の育成メモで確認することができるので、今後のレース選択の材料に使おう。ちなみに、コーナー・遠征・休み明け・スタート・距離適性・反応の6つは、レース後コメントでしか判別できない。勝ち目の薄いレースでもどんどん出して、適性を早めに知っておくのもアリ!?

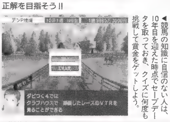

◀コメントが出るのはランダムなので、出たらラッキー。

『ダビつく4』特殊イベント集

本作では、特定の条件を満たすと、特殊なイベントが発生することがある。イベントの内容は、クイズやメモリアルレースの開催などじつにさまざま。そのなかには、競走馬育成に役立つものもある。ここでは、それらのイベントからとくに重要なもの3つを紹介しよう。ちなみに、3つめの新厩舎&新騎手のイベントは、ゲーム開始時の質問コーナーの結果で発生時期が早まることがある。

1■クイズに答えて賞金ゲット!

10年目以降に発生するイベントで、本作や競馬に関するクイズに答えて賞金をもらうというもの。正解数が多いほど賞金は高くなり、全問正解で、最大2億円もの大金が手に入るのだ。これだけあれば、牧場経営が楽になることは間違いなし！　クイズの難易度は低いので、全問正解を目指そう!!



◀競馬の知識に自信のない人は、10年目を迎えた時点でセーブデータを取っておき、クイズに何度も挑戦して賞金をゲットしよう。

2■メモリアルレース出走が可能に!

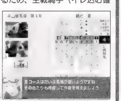
ある条件を満たすと、伝説の名馬の名前を冠する52のメモリアルレースで、名馬との1対1のマッチレースを楽しめるようになる。方法は、メモリアルレースに出走させ、登録時にマッチレースを選べばOKだ。なお、マッチレースは、メモリアルレースの出走条件とは違ってオープンレース扱いなので、いつでも出走することが可能なのだ。そして、このマッチレースをすべて制すると、何かスゴいことが起こるらしい！



▶ドラマチックなレース展開で競馬ファンを魅了したオグリキャップとも勝負できる！

3■新厩舎&新騎手が登場!

12年目以降に発生するイベントで、美浦か栗東に星岡厩舎を開設できる。この厩舎には、2頭しか預けられないが、お任せ調教のメニューに「長所を伸ばせ」と「短所を補え」の2つが追加されている。また、星岡愛&勇気の2人が新人騎手として登場。2人は、馬に乗せれば乗せるほど成長していく。さらに、優先的にプレイヤーの馬に騎乗するため、主戦騎手（イレ込む確率が減るなど、メリット多し）にしやすい。


▶愛か勇気を騎乗させると、レース出走前に馬場の状態を教えてくれることも。

競馬専門用語集 2

【当歳馬(とうさいば)】その年に生まれた仔馬のこと。【重馬場(おもばば)】天候不良などで荒れているコースのこと。レース結果も荒れやすい。【帰厩(ききゅう)】放牧に出した馬を厩舎に戻すことを指す。【脚質(きゃくしつ)】その馬が得意とする走り方のこと。逃げ・先行・差し・追込の4つがある。【内ラチ(うちらち)】レースコースの内側の柵のこと。ちなみに、外側の柵は外ラチという。【主戦騎手(しゅせんきしゅ)】その競走馬に多く乗っている騎手のこと。乗り慣れているため、能力を引き出しやすい。

PS2 AVG

D→A:WHITE

CERO 12

発売中	▶トンキンハウス
	▶¥6,800(税込¥7,140)、限定版¥7,800(税込¥8,190)
	▶MC2(360KB)

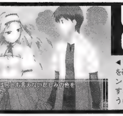
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「Missing TAG Battle」の大会はレベルが高いですね、負けまくりです。負け＝コマンド入力の選択に失敗、ということですが……。リベンジしたいので、ぜひゲーム化を希望します。個人的には、前作に登場したバージョンでもOK！　　（星原さんを使いたいし）

Act.4「雪杜町の休日」までをヒロインごとに詳しく攻略!!

時間制限のある選択肢や、クリープとのリアルタイム戦闘など、独自の要素が楽しめる本作。今回はイベントCGを見る方法を中心に、Act.4までの進め方をヒロインごとに解説する。なお、基本的に適切な選択肢を選び、ヒロインの感情値（＝好感度）を上げていけばいいのだが、なかには選び方が特殊な選択肢もあるので要注意。また、攻略では感情値を上げるために必要な選択肢のみを掲載している。チャートにない選択肢は何を選んでも大丈夫だ。

ヒロイン別攻略＆CGチェック!



◀「CG CHECK」を確認し、イベントCGを見逃すことのないようにしよう。

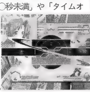
ここでは、ヒロイン別の攻略に加え、プレイ前に知っておきたいことを解説する。どれも本作の重要な要素なので要チェック！

CHECK1●時間制限選択肢は選び方も大切

時間制限選択肢は、選んだ時間によってその後の展開が変化する場合があるほか、選ばないことも1つの選択になる。当然、感情値にも関係しているため、選び方が非常に重要なのだ。チャートの備考で「○秒未満」や「タイムオーバーを待つ」となっている選択肢は、とくに気をつけよう。なお、同じ選択肢でも、ルートによって正解の選び方が異なるほか、選択肢がランダムで出現する場合もある。また、選択する順番が決まっている選択肢もあるので要注意だ。



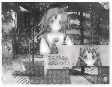
▲ユリエルルートではタイムオーバーが、夏希とひいろルートでは「単刀〜」が正解。



◀順番が決まっている場面も。

CHECK2●ランダムで発生するイベントに注意

イベントの中には、内容がランダムで変化するものがある。例えば、Act.1でクリープの攻撃対象となるヒロイン。直前の選択で「夏希を守る」を選んでいても、じつは夏希が攻撃されるとは限らない。そのため、夏希を守って感情値を上げる場合、攻撃対象がわかる直前でセーブし、彼女が攻撃されるまでやり直す必要があるのだ。また、Act.1でクリープの攻撃を避ける際のユリエルの指示も、ランダムで内容が変化する。なるべくイベントの直前でセーブするようにしよう。

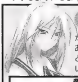


▲誰が攻撃対象となるかはランダム。ほかのヒロインが目当ての場合は、ロードしてやり直すのも1つの手だ。



◀指示もランダム。左右は反対の方向を選択、上下は同じ方向の選択、待つ場合は、時間切れが正解となる。

御堂 愛

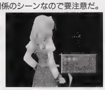


●Act.4までには登場しない!?

じつは愛はAct.4までには登場しないため、見られるCGも存在しない。ただし、感情値を上げる機会はあるので、見逃さないようにしよう。とくにAct.1の登校時、夏希とひいろが伊沢と会話する際の選択は、2回とも「断る」を選ばないことで感情値が上がる。愛とは無関係のシーンなので要注意だ。

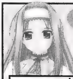
愛攻略チャート

Act.	選択肢	備考
1	何も言わない	タイムオーバーでも可
	何も言わない	タイムオーバーでも可
2	話を続ける	——
	もう少し話をする	——
	反論する	——
3	思い出そうとするorいや、気になるor何か気になるなぁ	ランダムで出現
	御堂愛が好きだった	——
4	思い出そうとする	——



▲Act.2で恵都の車で登校する際の選択で、「反論する」を選ぶことでも感情値が上がる。

ユリエル・アーレンクライン



●デートの誘い方に気をつけよう!

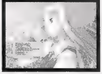
ユリエルは、Act.3でデートに誘う際の選択に要注意。なぜなら時間切れを待つことが正解だからだ。また、Act.1でクリープの攻撃を避ける際の選択は、正解するとCGが見られるので間違えないように。

ユリエル攻略チャート

Act.	選択肢	備考
1	何も言わない	タイムオーバーでも可
	何も言わない	タイムオーバーでも可
	ひいろをフォロー	タイムオーバーを待つ
	ユリエルを守る	——
	盾になる	1.5秒以内に選択
	先に進もう	——
2	話を続ける	——
	もう少し話をする	——
	反論するor意味が分からない	どちらでも可
3	思い出そうとするorいや、気になるor何か気になるなぁ	ランダムで出現
	ユリエルが好きだった	——
	単刀直入に話すor慎重に切り出す	タイムオーバーを待つ
	かわいいと思った	——
	もう帰ろう	——
	ちょっと嬉しい	——
	そういう関係も悪くないと思う	——
4	思い出そうとする	——
	白状する	——
	恋愛モノ	——
	照れるような話をする	——
	手でも繋ごうか？	——
	黙って付いていく	——

CG CHECK 丘でのデートが非常に重要

Act.3でのデートは、ユリエルの感情値が高い場合に限り、彼女の案内で丘へ行くことになる。これはハッピーエンドを目指すうえでも重要なイベントなので、絶対に見逃さないように。なお、感情値によっては、Act.4で「手でも繋ごうか？」を選んだあとに見られるCGが変化するので、こちらも覚えておこう。



和泉 恵都



●一緒に白夢の塔へ行くことが重要

恵都は、Act.4で白夢の塔へ行くことが大切。そのためには、Act.3で恵都とユリエルの3人でデートする必要がある。ユリエルの感情値が高いと、自動的にユリエルとのデートになるので要注意。なお、Act.1で「恵都先生を守る」を選び、そのあと1秒以内に「抱き抱えて避ける」を選ぶことでCGが見られる。

恵都攻略チャート

Act.	選択肢	備考
1	すぐに起きる	——
	何も言わない	タイムオーバーでも可
	何も言わない	タイムオーバーでも可
	恵都先生を守る	——
	抱き抱えて避ける	1秒以内に選択
2	話を続ける	——
	もう少し話をする	——
	意味が分からない	——
	恵都先生も付き合って	——
	恵都先生がいい	——
3	思い出そうとするorいや、気になるor何か気になるなぁ	ランダムで出現
	ちょっとくらい付き合ってよ	——
	素直な気持ち……	——
	こんな時は、伊沢に訊こう	——
	恵都先生	——
	かけてない	——
	狙い通りですね	——
	もう少し様子を見よう	——
	気にしてないよ	——
4	思い出そうとする	——
	長老って？	——
	いい事ではない	——
	セリアの事を訊く	——

CG CHECK 白夢の塔の迷路を突破せよ

白夢の塔の迷路を突破するとCGが見られるほか、恵都の感情値が大幅にアップする。とはいえ、迷路は選択肢を選ぶことで移動する形式で、何回か選択ミスをすると突破に失敗してしまう。正解の選択肢は「細い通路をまっすぐ進む」、「広い通路に出よう」、「右に曲がる」、「左に曲がる」「左に曲がる」の順。絶対に間違えないようにしよう。



ポイントQ&A

Q：Act.3「小さな敵」のCGのAchievement Rateが100%になりません。
A：Act.3では、リン狙いの場合などに「こんな時は〜」を選んだあと、「ユリエル」、「ユリエルにもかわいい所があるんだよ」と選択するとCGが見られます。また、ユリエルとひいろの感情値が高く、ファミレスで「あと、サラダも！」、「ユリエルがいるから平気だよ」を選ぶと、カラオケイベントで選択肢が出て2人のCGが見られます。

戦闘の基本 クリープの撃破にはコアの破壊が最優先! 戦闘に勝つためのポイントを徹底解説!!

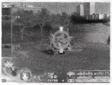
黒と白の2つの属性があり、白は黒、黒は白で攻撃するのが戦闘の基本。当然、クリープを倒すためにはコアを破壊する必要がある。下水道触手は土台、鳥は腹、犬は背中、ゴリラは胸と腰、死神は胸にコアのカバーパーツがあるので、まずはそれを破壊。次に出現したコアを破壊すれば、楽に勝てるだろう。



◀黒属性を黒でしか攻撃できない場合もあるため、カバーパーツとコアだけを狙うように。

POINT1■新たなチェーンを使おう

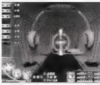
戦闘の基本は前作と同じだが、本作には一定の組み合わせで連続攻撃することで特別な効果が得られるチェーンコマンドが追加されている。例えば灯夜の場合、攻撃、攻撃、必殺技というコマンドで、追加ダメージが20増加。なかには敵の攻撃力を下げる効果を持つコマンドもあるので、なるべくチェーンコマンドで攻撃するほうがいいだろう。



◀灯夜のコマンドでは攻撃、攻撃、攻撃、必殺技がＨＰを回復して優秀。

POINT2■多くのパーツを壊すのもアリ

戦闘は、カバーパーツとコアだけを狙うのが安全だ。しかし、プレイポイント（以下、PP）を稼ぐことができるので、すべてのパーツを破壊するのもアリ。なぜならPPは「Bonus」の項目のロック解除に必要で、これをためなければ、CG GalleryでヒロインごとのCGを見ることができないのだ。余裕があればパーツの破壊も狙おう。



◀コア以外の全パーツを破壊してから、最後にコアを攻撃するのが理想だ。



榎本 ひいろ

●感情値を上げるチャンスを逃すな

ひいろは、何気ない選択に要注意。とくにAct.2の登校時は「秋分の日?」ではなく「秋祭りの日?」を選ぶことで感情値がアップする。どちらを選んでも同じような感じのする選択シーンだが、実際は大きな違いがあるのだ。なおAct.1の「断る」は、対象が夏希の際の選択は「何も言わない」を選ぶか、タイムオーバーを待ってもいい。

ひいろ攻略チャート

Act.	選択肢	備考
1	もう少し寝る	――
	左に避ける	――
	断る	――
	ひいろをフォロー	――
	ひいろちゃんを守る	――
	抱き抱えて避ける	1秒以内に選択
2	秋祭りの日?	――
	その場から離れる	――
	避けるor助けるor攻撃	正しい順に選択
	ひいろちゃんも付き合って	――
3	思い出そうとするorいや、気になるor何か気になるなぁ	ランダムで出現
	単刀直入に話す	――
	こんな時は、伊沢に訊こう	――
	ひいろちゃん	――
	そんなに頼んで大丈夫?	――
	ひいろちゃん	――
	狙い通りですね	――
	かわいいと思った	――
	尾行はちょっと……	――
	もう帰ろう	――
	気にしてないよ	――
4	思い出そうとする	――

CG CHECK 避けずにぶつかっておこう

Act.1の朝の選択肢は、一度は「むしろ直進」を選んでおこう。なぜなら、これを選ぶことで見られるCGがあるからだ。避けることで感情値が上がるため、なるべくほかのヒロインを狙う場合などに選びたいが、ハッピーエンドを迎えるために必須のイベントというわけではない。そのため、ひいろを狙う際に「むしろ～」を選ぶのもアリだ。





神楽 夏希

●ウソの恋人になっても大丈夫!

夏希は、Act.3で「付き合ってる」を選ぶことが大切。ウソをつくことになるため非常に選びづらいが、Act.4でゲーム大会に出場するイベントが起きなくなるので、必ず「付き合ってる」を選んでおこう。また、ゲーム大会でも付き合っているかどうかの選択がある。ここでも「付き合ってます」というウソをつく選択が正解となるので覚えておこう。

夏希攻略チャート

Act.	選択肢	備考
1	もう少し寝る	――
	自分が出る	1秒以内に選択
	断る	――
	神楽を守る	――
	抱き抱えて避ける	1秒以内に選択
2	神楽の誕生日?	――
	神楽の事なら何でも知ってるから	――
	神楽も付き合って	――
3	思い出そうとするorいや、気になるor何か気になるなぁ	ランダムで出現
	単刀直入に話す	――
	こんな時は、伊沢に訊こう	――
	神楽	――
	付き合ってる	――
	そうだね	――
	ユリエル組	――
	狙い通りですね	――
	もう少し様子を見よう	――
	気にしてないよ	――
4	思い出そうとする	――
	いいよ	1秒以内に選択
	分かった!	――
	ピンチだ!	――
	一抹の寂しさを感じた	――
	付き合ってます	――
	交代する	――
	もう1発だ!	――
	ある程度、先読みしなくてはいけない	――
	また同じ事をやってくるに違いない	――
	様子を見る	――
	こんなヤツらには負けない、と言う	――
	黙っている	――
	神楽を信じる	――
	交代攻撃をする	――
	今日だけじゃないよ	――

CG CHECK ゲーム大会で優勝するには

ゲーム大会は、優勝することで多くのCGが見られるうえ、夏希の感情値を大幅に上げることができる。とはいえ、チャートのとおりに選択するだけでなく、交代攻撃の「右、左、右、○」と、超必殺技の「上、下、上、左、○」というコマンドの時間制限選択肢の選択に成功する必要があるため、簡単には優勝できない。しかも、コマンドの各選択肢の位置はランダムで変化するので、位置を覚えて選択することができないほか、決勝戦では時間制限が1.6秒になるうえ、超必殺技のコマンドを3回選択することに。1.6秒未満で正しい順に5回選択するのは非常に難しいので、選択肢が出現する直前でセーブしつつ挑戦するのがいい。





リン

●死神のクリープに勝ってはダメ!?

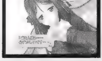
リンは、Act.4でCGが見られなくなるため、Act.2の死神のクリープとの戦闘で負けるのが重要。なお、リンは感情値を上げる機会が少ない。Act.1でクリープの攻撃を避ける際の指示が「待ってっ！」の場合、タイムオーバーでリンの感情値が上がるので、この指示が出るまでやり直すのもアリだ。

リン攻略チャート

Act.	選択肢	備考
1	すぐに起きる	――
	何も言わない	タイムオーバーでも可
	何も言わない	タイムオーバーでも可
	リンを守る	――
	盾になる	1.5秒以内に選択
2	あいさつする	――
	話題を変えるor黙る	どちらでも可
	リンも付き合って	――
	リンがいい	――
3	思い出そうとするorいや、気になるor何か気になるなぁ	ランダムで出現
	日頃のお礼	――
	そうだといいけど	――
	こんな時は、伊沢に訊こう	――
	リン	――
	狙い通りですね	――
	かわいいと思った	――
	尾行はちょっと……	――
	もう帰ろう	――
4	思い出そうとする	――
	留守番は任せなさい	――
	リンの様子を見る	――
	初志貫徹で確認するぞ	――

CG CHECK 倒れたリンを看病しよう

Act.4では、倒れたリンを看病するCGが見られる。ただし、CGを見るにはリンの感情値が高く、Act.3でリンと一緒にユリエルとデートしている必要があるので要注意。ユリエルの感情値が高い場合は、デートにリンを誘うことができないので、ユリエルの感情値を上げすぎないようにしよう。なお、前述のとおり、死神のクリープとの戦闘に負けていないと見られないCGがあることも忘れずに。





セリア・アーレンクライン

●Act.2以降の戦闘に勝ち続ければOK!

セリアは、Act.2以降の戦闘に勝ちつづけることがポイント。これは、前作に登場したクリープとの戦闘に勝つことで、彼女の感情値が上がるため。なお、セリアはAct.3まで登場しないので、見られるCGも少なくなっている。

セリア攻略チャート

Act.	選択肢	備考
1	もう少し寝る	――
	何も言わない	タイムオーバーでも可
	何も言わない	タイムオーバーでも可
2	話を続ける	――
	もう少し話をする	――
	意味が分からない	――
3	思い出そうとするorいや、気になるor何か気になるなぁ	ランダムで出現
	かわいいと思った	――
	セリアちゃんかわいいね	――
4	思い出そうとする	――



▲登場は遅めだが、戦闘に勝利して感情値を上げておこう。

ポイントQ&A

Q：「Bonus」のロックがなかなか解除されません。どれだけＰＰをためればいいのでしょう。

A：ＰＰは、100でBattle Mode。200でSE Test。400でCG GalleryのNatsuki、800でYuriel、1600でRin、3200でHiiro、6400でKeito、12800でSeria、25600でMana、51200でQoo/Etc。102400でMOVIE TEST。204800でBGM TEST。214800でVOICE TESTのSE、以降、10000ＰＰごとにヒロイン別のVOICE TESTが解除されます。

PS2 SPG

実況パワフルプロ野球11

発売中	▶コナミ
	▶¥6,980(¥7,329)
	▶MC2(870KB)、2人プレイ可

PS, I LOVE YOU ! WRITER'S COLUMN

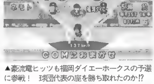
大会で最も応募人数が多かったのは千葉ロッテマリーンズで、昨年もパ・リーグでは一番人気でした。やっぱり、今年はプレーオフ進出をかけた日本ハムとの熱戦があったし、「せめてゲームでは優勝させたい！」というファン心理なのかな!?　（ひびき　たける）

電撃パワプロ'04予選リーグ後半戦はパ・リーグ377チームが激突!!

「サクセス」で育てた選手を使ってオリジナルチームを作り、自分の好きなチームに応援して日本一を競う「電撃パワプロ'04」。前回のセ・リーグ編に続き、今回はパ・リーグ編をお届けしよう。球団ごとに行われたリーグ戦の模様は3人のライターが実況でお伝えするとともに、活躍した選手のパスワードも公開！　読者から選手を募集した「サクサクバージョン」のAチーム、豪流電ヒッツの活躍にも注目だ！



◀377チームのうち、決勝ペナントへ行けるのはわずか6名。この狭き門を突破したのはキミのチームかも!?



▲豪流電ヒッツも福岡ダイエーホークスの予選に参戦！　球団代表の座を勝ち取れたのか!?

電撃パワプロ'04ルールと流れ

日本全国の読者から送られてきたMC2を、応援球団ごとに分けて「リーグ」で予選を行う。予選の1回戦は6チーム（参加者の人数によっては5チーム）ごとに戦い、COMの設定などは下のとおり。予選を1位で通過したチーム同士で再びリーグ戦を行い、これを繰り返して球団の代表を決定していく。また、「サクサクバージョン」のオリジナルチームである豪流電ヒッツは福岡ダイエーホークスの予選リーグ1回戦から参加。12球団の代表が決定したらセ・リーグとパ・リーグに分かれて「リーグ」で140試合のペナントレースを行う。そして、セ・リーグとパ・リーグの覇者同士で日本シリーズを開催。日本シリーズは「観戦」で行い、1試合ごとの名場面を解説していく。ペナントを制した2チームにはコナミ開発チームからサイン色紙などの豪華賞品が贈られるほか、開発陣が育成したチームとの対戦に参加できる。

ゲーム設定一覧

試合数	28試合	全140試合	
日程タイプ	3連戦	天気の変化	あり
COM走塁	パワフル	風	あり
COM守備	パワフル	エラー	あり
COM打撃	パワフル	ケガ	あり
COM投球	パワフル	調子マーク	あり
COM監督	パワフル		

大会史上最多の熱パ予選リーグの結果を発表!

予選リーグの模様を、3人の担当ライターが実況レポート！
球団代表になったチームの強さも徹底分析する！

西武ライオンズ　73名

実況レポーター	茶
総対戦時間	50時間23分58秒

■1回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	長崎県	縄本恵太	113	25	2	379	999	132	280	4.74	675
2	千葉県	道上真一郎	108	32	0	397	999	127	254	5 58	792
3	岐阜県	三島崇司	83	55	2	359	999	162	254	6 28	894
4	石川県	中村樹	62	75	3	.311	839	163	151	6 32	894
5	北海道	佐藤洋	26	111	3	.303	782	152	99	8.88	999
6	岩手県	大里歴	22	116	2	.318	797	146	50	10.7	999

■1回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	伊東明良	103	36	1	.370	999	113	229	5 80	826
2	宮崎県	東樹	90	48	2	.360	999	150	213	5 60	806
3	埼玉県	佐々木弘法	80	59	1	.328	902	170	181	5 75	812
4	大阪府	岡田勉	55	79	6	.286	754	170	127	5 88	852
5	福岡県	西島正貴	55	82	3	.282	696	188	90	5 78	826
6	広島県	綺田義秀	29	108	3	.315	785	152	69	8.26	999

■1回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	田島大輔	109	28	3	.368	999	146	234	4 92	704
2	香川県	谷一正	98	40	2	.356	999	144	240	5 03	730
3	愛知県	太田和之	91	45	4	333	991	218	158	5.32	757
4	兵庫県	酒井康晃	45	93	2	.299	835	275	77	7.68	999
5	埼玉県	岡村秀正	44	92	4	.253	642	201	88	6 65	937
6	埼玉県	後藤堯紘	25	114	1	.293	655	81	48	8 09	999

■1回戦Dリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	小出裕	113	27	0	329	981	205	177	4.50	651
2	大阪府	林慎治	106	33	1	.365	999	137	178	4 51	647
3	愛媛県	加賀山弘樹	81	58	1	.306	831	197	134	4 71	671
4	広島県	三石智徳	54	86	0	.274	677	171	46	6 26	887
5	千葉県	中山真人	33	107	0	.253	629	210	45	7.19	999
6	徳島県	喜多新一郎	32	108	0	258	581	148	42	6.48	916

■1回戦Eリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	加藤光一	97	40	3	.326	922	209	167	4.53	641
2	和歌山県	森澤慎也	79	60	1	338	954	173	129	6 20	877
3	高知県	川上一	76	64	0	.363	999	121	199	6 94	980
4	愛知県	小林英一郎	73	66	1	.341	948	127	174	6 48	931
5	青森県	対馬裕一	62	76	2	.267	688	235	121	5.40	760
6	東京都	村越賢一	28	109	3	.306	760	122	93	8 00	999

■1回戦Fリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	兵庫県	高重尚平	110	28	2	382	999	222	217	5.87	841
2	埼玉県	天野浩也	99	38	3	344	999	243	139	5 24	750
3	鹿児島県	弓場啓嗣	68	68	4	308	875	243	139	5.95	859
4	大阪府	百瀬健	60	80	0	.352	999	122	72	7.82	999
5	北海道	池田賢太	42	97	1	287	812	236	105	7.51	999
6	徳島県	坂本隆資	35	103	2	284	748	263	5	8.29	999

■1回戦Gリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	群馬県	清水達浩	122	15	3	.378	999	117	239	3.45	490
2	神奈川県	小林寛実	98	41	1	.329	999	215	209	4 98	711
3	東京都	山口洋平	78	61	1	.310	872	271	138	5 42	782
4	北海道	後藤佑介	65	74	1	.291	715	150	163	5 42	758
5	三重県	水谷龍太	42	98	0	.275	684	181	95	6 81	976
6	東京都	中釜孝幸	12	128	0	.218	449	138	53	8 60	999

■1回戦Hリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	群馬県	小森圭之	114	26	0	.353	999	216	208	4.31	617
2	埼玉県	若山義之	95	43	2	.359	999	165	255	5 83	852
3	福井県	伊東裕喜	66	72	2	.314	892	195	111	6 93	987
4	大阪府	藤田和晃	62	76	2	.308	813	112	213	6.32	912
5	京都府	渡辺裕記	53	85	2	.296	683	49	212	5.51	776
6	千葉県	中川芳洋	25	113	2	.248	562	166	99	6.78	960

■1回戦Iリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	福井県	山本雅雄	85	27	0	.330	774	164	165	3.65	415
2	千葉県	橋本祥英	81	31	0	.352	787	90	142	4 43	495
3	愛知県	尾崎由武	57	55	0	.286	667	235	104	4.86	547
4	大阪府	榎本崇典	56	56	0	.325	679	104	122	5 60	616
5	茨城県	昆野賢	1	111	0	.197	296	90	33	10.3	999

■1回戦Jリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	千徳直樹	91	21	0	.392	999	94	204	4.21	477
2	北海道	近藤健太	80	32	0	.331	773	139	120	4.84	548
3	和歌山県	吉田幸平	68	43	1	.331	722	121	103	5.30	601
4	鹿児島県	泊正典	26	86	0	.277	550	168	51	8.42	954
5	茨城県	谷村大樹	14	97	1	.215	798	99	61	7.45	829

■1回戦Kリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	石川県	小倉達史	81	31	0	.331	772	161	164	4.66	532
2	山口県	井川典之	77	35	0	.368	845	82	161	5.56	626
3	宮城県	小田桐猛	49	62	1	.283	600	153	99	6.05	686
4	埼玉県	小川貴士	39	72	1	.315	674	121	93	7.42	836
5	埼玉県	山本淳之介	32	78	2	.267	511	100	99	6.50	722

■1回戦Lリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	牧淳謙	70	39	3	.349	809	92	164	5.59	650
2	神奈川県	柏谷健人	59	51	2	.289	634	151	110	5.10	598
3	新潟県	上村誠	58	52	2	.281	545	90	139	4.68	528
4	熊本県	片岡靖規	51	58	3	.308	662	168	93	5.85	676
5	埼玉県	横山隆司	36	74	2	.273	544	138	64	6.64	742

■1回戦Mリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	田中幹大	89	21	2	.357	906	186	170	4.28	485
2	茨城県	西村幸一	71	41	0	.362	834	108	168	5.74	655
3	東京都	小鶴直人	56	54	2	.306	599	105	98	5.47	629
4	福島県	荒貴志	52	57	3	.302	723	228	126	6.44	729
5	兵庫県	高井克久	8	103	1	.263	453	113	17	9.19	999



たくさんのご応募ありがとうでやんす!!

■2回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	長崎県	縄本恵太	73	36	3	.347	791	89	163	5.55	639
2	埼玉県	田島大輔	72	37	3	.349	781	109	159	5.31	612
3	埼玉県	加藤光一	61	50	1	.303	625	139	135	4.91	557
4	埼玉県	伊東明良	52	59	1	.330	746	96	168	6.82	761
5	東京都	小出裕	17	93	2	.280	559	144	82	8.46	933

■2回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	福井県	山本雅雄	68	14	2	.315	523	125	108	3.56	306
2	兵庫県	高重尚平	37	47	0	.304	512	130	83	6.98	590
3	群馬県	清水達浩	33	49	2	.326	457	53	92	5 93	495
4	群馬県	小森圭之	28	56	0	.273	408	114	67	6 18	519

■2回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	田中幹大	55	27	2	.325	573	127	120	5.30	444
2	石川県	小倉達史	41	42	1	.301	472	98	130	5 92	506
3	埼玉県	千徳直樹	40	41	3	334	527	49	117	6.16	520
4	東京都	牧淳謙	28	54	2	.318	486	64	109	6 70	588

■球団代表決定リーグ戦

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	田中幹大	42	13	1	.378	293	84	59	3.01	169
2	長崎県	縄本恵太	21	32	3	.328	233	32	62	5 09	284
3	福井県	山本雅雄	17	35	4	.296	249	71	46	5.64	322

予選ハイライト　西武A～Fリーグ

■守備よりも攻撃を重視したチームが勝利!

A～Fリーグ戦の勝利チームでは、ほとんどの選手が「アベレージヒッター」を持っており、ヒットを量産。そのなかでもとくに注目したいのが.382という高打率を記録したFリーグの高重さん。外野手の肩力・守備力はEやFと守備能力は低いが、スタメンの平均パワーが207という豪腕ぞろいで打線が爆発！

予選ハイライト　西武G～Mリーグ

■投手力が試合の明暗を分けた!

G～Mリーグ戦では、変化量6以上のキレのよい変化球と「重い球」を持つ投手が多く、投手戦となった試合が多い。そのなかでも、圧倒的によい防御率をたたき出したのがGリーグの清水さんだ。6人の投手に「威圧感」を付けていたり、起用条件を細かく設定していたことが140試合で490失点という記録につながった。

ポイント

Q：愛裸武マッチョハートは、予選でどんな選手が活躍したのでしょうか？　投手と野手でベスト3をあげてください。
A：投手では抑えの切り札として、常に2点台以下の防御率だった青島、中継ぎのエースの福留、2軍に入れているのになぜかいつも1軍で2ケタ勝利をあげる小野寺が活躍しました。野手ではチャンスで打つ金本、満塁本塁打を打ったパック、打率1割台なのに本塁打を140試合で33本打った拳王日向夏美などがあげられます。

予選ハイライト 西武・2回戦以降

■継投策が勝負の決め手に!

Aリーグは1ゲームを争う激戦だったが、ほぼすべての選手が走力Aで「盗塁4」「走塁4」を持つ縄本さんが逃げ切り。Bリーグでは全投手が「重い球」を持つ山本さんが決定戦に進出。Cリーグでは、スタミナ温存で、相手に球種を絞らせない作戦の田中さんが勝利。そして決定戦では、強豪を相手に防御率3.01を記録した田中さんが、西武の代表に決まった。

球団代表決定リーグ戦MVP発表

部門	キャラ名	記録	作成者
本塁打王	八木	10本	田中幹大
盗塁王	音瀬	7個	田中幹大
首位打者	音瀬	.402	田中幹大
打点王	八木	37点	田中幹大
最多勝	岡崎	3勝	縄本恵太
最優秀防御率	郡	2.37	田中幹大
最優秀救援	郡	6SP	田中幹大
最多奪三振	岡崎	42個	縄本恵太

西武代表 東京都 田中幹大さん

■投打ともに優れるハイレベルチーム

このチームはスタメン全員に「チャンス5」などを持たせており、強豪同士の対決である決定戦でさえ、チーム打率が.378という抜群の得点力を記録した。また、変化量MAXのSFFを持つ宮本と、3種類のスライダーを持つ郡を抑えの投手として起用。さらにチーム方針で守備固めを「多い」にした作戦が功を奏し、代表決定戦での防御率もよく、失点もほかのチームに比べて100点以上少なかった。

福岡ダイエーホークス 42名

実況レポーター	ひびきたける
総対戦時間	30時間22分14秒

■1回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	サクサク	ひびきたける	110	29	1	.354	999	138	248	4.49	634
2	埼玉県	鈴木義仁	77	60	3	.343	910	86	160	5.59	787
3	高知県	小﨑博則	70	67	3	.306	636	172	111	5.51	790
4	福岡県	泉哲夫	64	74	2	.283	671	88	159	5.28	748
5	栃木県	福本雅之	52	86	2	.258	612	168	94	5.55	788
6	佐賀県	松本剛英	39	96	5	.312	793	119	93	7.64	999

■1回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	長野県	田中寛之	113	27	0	.373	999	207	237	5.18	734
2	大阪府	村井陽介	96	43	1	.361	999	154	225	4.80	675
3	宮城県	山崎浩介	95	45	0	.349	999	153	278	4.80	693
4	鹿児島県	青柳雄介	81	58	1	.370	999	163	226	6.04	845
5	北海道	藏谷幸一	25	114	1	.249	529	141	99	8.01	999
6	長崎県	白石裕昭	8	131	1	.235	518	123	54	11.2	999

■1回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	新潟県	石井貴久	115	25	0	.378	999	93	201	4.02	569
2	大阪府	竹原雅仁	111	28	1	.363	999	131	227	4.57	650
3	熊本県	中川憲一	58	79	3	.318	816	144	164	6.61	953
4	岩手県	嶋野茂幸	50	86	4	.280	669	143	121	6.63	930
5	愛知県	新美孝	48	91	1	.285	693	143	137	6.48	916
6	宮城県	岡山裕介	32	105	3	.281	700	153	122	7.15	999

■1回戦Dリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	福岡県	鶴翔太郎	124	15	1	.407	999	89	364	3.55	503
2	岐阜県	纐纈一将	108	32	0	.369	999	122	263	3.86	539
3	栃木県	亀山知宏	93	46	1	.354	999	133	231	4.40	618
4	大阪府	鋼雅勝	61	79	0	.318	852	177	71	6.72	933
5	愛知県	小沢忍	22	118	0	.216	415	109	72	8.32	999
6	島根県	吉本光平	11	129	0	.210	379	98	25	10.7	999

■1回戦Eリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	富山県	三上勇人	103	37	0	.344	935	84	144	4.27	603
2	福岡県	川野勇馬	88	52	0	.318	783	111	139	4.07	566
3	埼玉県	斉藤政慶	81	58	1	.318	863	172	191	4.97	708
4	神奈川県	臼山賢	77	63	0	.290	729	178	111	4.43	631
5	埼玉県	大須賀雅史	67	72	1	.295	792	160	166	5.51	778
6	福岡県	浦口直亮	3	137	0	.197	323	85	23	8.33	999

■1回戦Fリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	茨城県	桑原崇	127	13	0	.363	999	149	219	3.78	534
2	茨城県	岡野充大	83	55	2	.329	938	253	142	5.53	804
3	広島県	三好大樹	69	67	4	.303	755	144	133	5.40	764
4	北海道	木下透	51	87	2	.308	798	151	89	6.98	971
5	佐賀県	加藤誠之	47	91	2	.265	586	96	146	5.86	802
6	奈良県	石田久弥	36	100	4	.249	572	190	99	6.18	867

■1回戦Gリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	長崎県	福野大吾	111	29	0	.382	999	80	263	4.07	587
2	福岡県	清水創太	103	37	0	.362	999	76	165	4.47	638
3	佐賀県	橋本大輔	75	63	2	.344	894	53	211	5.89	832
4	東京都	井上豪	71	68	1	.310	822	170	160	5.71	797
5	福岡県	穴井大二郎	54	85	1	.296	684	93	134	5.96	839
6	福岡県	菅秀広	4	136	0	.195	339	105	45	8.72	999

■2回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	新潟県	石井貴久	65	19	0	.393	791	39	205	4.99	426
2	福岡県	鶴翔太郎	61	23	0	.380	743	60	203	5.45	462
3	サクサク	ひびきたける	35	49	0	.336	615	70	163	8.16	675
4	長野県	田中寛之	7	77	0	.310	539	151	69	12.1	999

■2回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	茨城県	桑原崇	34	21	1	.318	328	50	86	4.96	281
2	長崎県	福野大吾	30	24	2	.342	341	26	98	5.78	333
3	富山県	三上勇人	18	37	1	.303	255	31	57	5.60	310

■球団代表決定リーグ戦

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	新潟県	石井貴久	17	11	0	.345	171	15	39	5.17	141
2	茨城県	桑原崇	11	17	0	.294	141	28	40	6.26	171

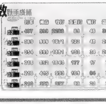
予選ハイライト ダイエーA～Gリーグ

■総合力で勝るチームが順当に勝ち抜ける

ダイエーの1回戦では、どのリーグでも総合力で頭1つ抜けたチームが2位以下に大きな差をつけて2回戦進出を決めている。「サクサクバージョン」の豪流電ヒッツはAリーグからの参加となったが、圧倒的な強さで1回戦を突破した。このチームは、リーグ内最高の打率と安打数、盗塁数を決めるというチームカラーどおりの戦いで勝利を重ねている。Bリーグではホームランバッターを数多く抱える田中さんが、圧倒的な打撃力で2回戦へ。Cリーグでは石井さんと竹原さんの一騎打ちとなったが、投手力の差で石井さんに軍配が上がる。Dリーグでは鶴さんがリーグ平均1626本を大きく上回る2288安打を記録し、その高い打撃力で2回戦への切符を手にした。Eリーグは、ヒットで大量点を獲得して勝利を重ねた三上さんの独壇場に。Fリーグは桑原さんが打撃、守備の両方で他チームを完全に抑え込む形となった。Gリーグでは福野さんと清水さんの2強対決が展開！　ここでは盗塁数で多くのチャンスを得た福野さんが2回戦へ勝ち抜いている。

驚異的な安打数でトップに!

▶4割を超える打率と2288本の安打でカウンターストップ級の打点をたたきだした、Dリーグ1位突破者の鶴さん。



予選ハイライト ダイエー・2回戦以降

■投手力の差が明暗を分ける結果に!

2回戦のAリーグでは、石井さんと鶴さんの能力の高い投手陣をようする2チームによるデッドヒートが展開。豪流電ヒッツは上位2チームの球速155km/h以上の剛速球を投げる投手陣に自慢の打線が抑えられてしまい、3位で幕を閉じる結果となった。そして2強対決は、中継ぎの層が厚い石井さんに軍配が上がる。2回戦Bリーグでも、チーム防御率が3チーム中で唯一の4点台をマークした桑原さんが打率や得点で上回る福野さんを抑えて球団代表決定リーグ戦へ進出。投手自慢の2チームの対決は、中継ぎの投手2名が8勝をあげた石井さんが桑野さんを上回った。

球団代表決定リーグ戦MVP発表

部門	キャラ名	記録	作成者
本塁打王	ジュラ	7本	桑原崇
盗塁王	幽	9個	桑原崇
首位打者	闇輝	.442	石井貴久
打点王	ジュラ	23点	桑原崇
最多勝	セラフ	4勝	石井貴久
最優秀防御率	聖	6.20	石井貴久
最優秀救援	セラフ	6SP	石井貴久
最多奪三振	聖	65個	石井貴久

ダイエー代表 新潟県 石井貴久さん

■「抑えなし」でも投手王国!

リーグ戦を勝ち抜くポイントとなった投手陣は、先発7名と中継ぎ5名という構成で抑え投手は1人もいない。しかし、起用設定で先発全員を「スタミナ温存」に、中継ぎ全員を「ビハインドでも」に設定することで、早い回で中継ぎをリレーさせていく戦法を取っているようだ。投手の能力は特殊能力よりも基本能力を重視しており、最高球速の平均は160km/hで2球種の変化量を5～7段階に鍛えている。選手の起用法は調子重視でそのほかはすべて「少ない」にしている。野手は「初球○」や「チャンス4」、「チャンス5」を持ったオールA選手が多い。さらに闇輝などの打撃で中心になった選手は「逆境○」がついており、7～9回に逆転して勝利を収めることが多かった。

日本ハムファイターズ 79名

実況レポーター	大野ルルキ
総対戦時間	62時間30分15秒

■1回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	宮城県	鷲尾直大	116	24	0	.373	999	118	237	4.67	674
2	千葉県	寺嶋敬順	75	63	2	.358	999	100	205	7.13	998
3	東京都	入川有	68	71	1	.354	999	149	168	7.92	999
4	大阪府	嶺ノ井大地	59	77	4	.344	999	158	137	7.29	999
5	岐阜県	中村光範	59	80	1	.301	861	251	96	6.99	980
6	愛知県	道上友幸	38	100	2	.312	792	116	135	7.44	999

■1回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	新潟県	佐々木雄一	119	21	0	.399	999	98	276	4.36	622
2	大阪府	朝倉政隆	115	25	0	.385	999	73	218	4.61	656
3	北海道	古田精孝	67	73	0	.361	999	101	107	7.52	999
4	大分県	河野俊明	66	73	1	.309	838	169	123	6.05	845
5	宮城県	松田道郎	44	96	0	.271	618	151	100	5.82	819
6	兵庫県	福島康平	8	131	1	.221	405	131	48	9.61	999

■1回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	愛知県	鈴木宏直	89	47	4	.326	935	204	106	5.07	715
2	北海道	矢島晴彦	81	57	2	.368	999	131	268	6.59	953
3	北海道	酒井茂紀	73	66	1	.344	999	150	201	6.42	904
4	北海道	阿部広幹	71	67	2	.345	985	126	157	7.15	999
5	静岡県	糸山侑志	68	70	2	.312	920	243	134	6.60	938
6	秋田県	一町田仁	31	106	3	.266	722	230	59	8.26	999

■1回戦Dリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	北海道	南一也	120	18	2	.375	999	70	262	4.02	586
2	兵庫県	中浜丈晴	116	23	1	.360	999	158	203	4.04	583
3	兵庫県	寺岡賀頌樹	55	82	3	.275	671	169	60	5.55	806
4	岐阜県	水谷一喜	49	91	0	.281	668	126	106	6.63	952
5	静岡県	中村哲也	39	100	1	.269	633	124	89	7.02	977
6	山梨県	内藤浩幸	37	102	1	.261	675	234	68	6.93	990

■1回戦Eリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	徳島県	林洋典	115	25	0	.363	999	106	262	4.15	590
2	兵庫県	小西敏樹	88	51	1	.325	903	144	243	4.98	722
3	北海道	坂尾秀典	80	60	0	.309	848	238	57	5.38	764
4	福井県	和田皓樹	58	81	1	.296	749	133	140	6.27	877
5	東京都	佐原悠太	55	83	2	.294	708	55	133	6.23	888
6	福岡県	田口忠平	22	118	0	.252	574	181	77	6.97	985

■1回戦Fリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	香川県	二宮英信	113	26	1	.372	999	123	205	4.53	648
2	石川県	池谷翔太	98	41	1	.353	999	140	190	4.77	692
3	宮崎県	前田悟	80	59	1	.304	790	145	123	5.12	731
4	北海道	泉川勝廣	52	86	2	.301	731	92	171	6.30	876
5	北海道	佐藤哲史	41	98	1	.278	724	171	95	7.00	999
6	沖縄県	野原成史	32	106	2	.286	704	114	107	8.10	999

■1回戦Gリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	根岸伸一	96	43	1	.353	991	111	213	5.39	783
2	北海道	渡部康世	87	51	2	.331	971	182	169	5.47	796
3	栃木県	栗田庸史	80	56	4	.316	898	169	185	5.67	813
4	大阪府	岡崎健太	65	74	1	.350	968	74	178	6.86	987
5	北海道	土田誠	46	88	6	.281	701	139	147	6.03	852
6	山口県	内海順平	38	100	2	.303	755	111	127	7.46	999

■1回戦Hリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	長野県	茅野優樹	102	37	1	.348	999	171	198	5.34	773
2	千葉県	笹川有美	94	44	2	.324	851	146	199	3.90	555
3	東京都	升田慧	76	63	1	.302	836	200	112	5.82	823
4	愛知県	岡本真悟	56	81	3	.268	706	234	72	5.92	859
5	栃木県	昆野倫幸	49	87	4	.279	649	98	68	5.98	854
6	東京都	山口大地	36	101	3	.279	632	114	120	6.45	908

■1回戦Iリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	京都府	海永恭治	102	33	5	.337	964	116	216	4.45	663
2	群馬県	森山貴彦	101	37	2	.333	968	116	185	4.35	646
3	長野県	滝澤新吾	98	38	4	.307	918	234	161	4.28	617
4	大阪府	土居孝平	57	80	3	.276	700	125	173	5.44	818
5	愛知県	石沢勇介	31	109	0	.233	558	131	70	6.70	942
6	和歌山県	野﨑正幹	23	115	2	.238	520	111	65	6.61	942

ポイント

Q：豪流電ヒッツは、予選でどんな選手が活躍したのでしょうか？　投手と野手でベスト3をあげてください。
A：投手では2回戦で6勝を上げた平野と9セーブをあげた清水、5ホールドを獲得した叶などが活躍しました。野手では、外野手の麻生が打率と出塁率が4割を超える活躍を見せています。そのほか、最多盗塁を決めた捕手のゲンや、1試合での最多打点の7点をマークした外野手の帝などが活躍した選手としてあげられます。

■1回戦Jリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	北海道	中西慎吾	86	26	0	.339	769	147	146	4.36	489
2	兵庫県	榊原陽起	74	38	0	.367	875	85	171	5.91	667
3	愛媛県	頼富悟	67	44	1	.366	915	95	192	6.08	691
4	東京都	長島誠吾	47	64	1	.327	758	123	100	7.35	816
5	岡山県	石田尚之	5	107	0	.237	399	111	44	9.40	999

■1回戦Kリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	北海道	木露友也	82	29	1	.325	724	141	166	3.08	447
2	埼玉県	神谷武之	81	31	0	.350	834	81	176	4.19	510
3	栃木県	埜田悠介	68	43	1	.355	797	76	151	5.67	640
4	千葉県	小松本秀則	41	71	0	.287	553	104	82	6.04	730
5	茨城県	昆野正彦	7	105	0	.207	301	78	43	6.74	882

■1回戦Lリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	星野純一	98	14	0	.326	765	158	169	2.90	328
2	兵庫県	清水勇治	56	53	3	.291	577	110	53	4.83	557
3	北海道	佐藤恭獎	50	61	1	.238	445	98	73	4.63	524
4	栃木県	丸山貴明	48	61	3	.274	532	106	104	5.41	611
5	茨城県	田所豐	23	86	3	.214	360	115	73	5.62	659

■1回戦Mリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	浦川和士	107	4	1	.290	647	215	109	1.62	182
2	滋賀県	内堀正貴	70	40	2	.297	622	114	160	4.31	494
3	東京都	植木高俊	55	55	2	.303	628	85	95	5.08	567
4	東京都	三浦大典	24	87	1	.229	353	82	53	6.38	697
5	神奈川県	当麻祥弘	20	90	2	.224	356	104	68	5.93	666

■1回戦Nリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	和歌山県	高橋宏堯	87	22	3	.364	884	58	196	4.66	534
2	東京都	高橋晃	83	28	1	.340	758	88	163	4.42	501
3	徳島県	市原新也	52	59	1	.333	711	96	89	6.07	676
4	秋田県	安田良磨	33	78	1	.247	445	117	89	6.05	671
5	群馬県	星野剛志	22	90	0	.237	399	85	63	7.47	815

■2回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	新潟県	佐々木雄一	76	36	0	.370	838	85	192	5.51	628
2	宮城県	鷲尾直大	62	48	2	.352	792	88	152	6.70	755
3	愛知県	鈴木宏直	50	59	3	.298	614	156	51	6.21	837
4	北海道	南一也	48	64	0	.346	752	44	149	6.90	745
5	徳島県	林洋典	40	69	3	.330	700	90	137	7.46	856

■2回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	北海道	中西慎吾	69	42	1	.321	709	156	129	5.09	584
2	東京都	根岸伸一	68	44	0	.353	844	86	156	6.48	735
3	長野県	茅野優樹	58	53	1	.336	813	139	149	7.23	837
4	香川県	二宮英信	57	55	0	.348	788	68	165	6.60	494
5	京都府	海永恭治	26	84	2	.296	603	92	87	7.52	757

■2回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	北海道	木露友也	60	24	0	.311	556	95	122	4.14	351
2	和歌山県	高橋宏堯	53	31	0	.347	654	61	148	6.22	537
3	東京都	浦川和士	41	43	0	.262	432	108	93	5.60	467
4	東京都	星野純一	14	70	0	.222	360	165	34	7.55	647

■球団代表決定リーグ戦

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	新潟県	佐々木雄一	35	20	1	.309	303	28	94	4.55	260
2	北海道	中西慎吾	27	25	4	.276	278	73	38	4.54	263
3	北海道	木露友也	17	34	5	.217	217	57	46	4.80	275

予選ハイライト 日本ハムA～Gリーグ

■やっぱり俊足巧打のチームが強い!

Aリーグは、全チームのチーム打率が3割を超える乱打戦になったが、鷲尾さんが勝ち抜きを決める。Bリーグは佐々木さんが足を生かした攻めで首位に立ち、盗塁数も276という数字を残した。Cリーグは鈴木さんが首位で、逆転本塁打やサヨナラ本塁打など、後半逆転する試合が多かった。Dリーグは、南さんがヒットを量産して、本塁打数は少ないが首位に。Eリーグでは林さんのエルメスが完全試合を達成。Fリーグでは2位の池谷さんの桑田が.429という高打率をマーク。Gリーグは根岸さん、渡部さん、栗田さんが三つどもえの接戦となり、堅実な攻めの根岸さんが首位となった。

予選ハイライト 日本ハムH～Nリーグ

■圧倒的な投手陣の活躍が目立った

Hリーグは笹川さんが投手力で序盤リードしていたが、後半チャンスを生かした攻めをする茅野さんに追い抜かれた。Iリーグは首位と2位のゲーム差がわずか2.5ゲーム差となる接戦に。Jリーグは、リーグ開始時からほとんど順位が入れ替わらず、首位のチームが逃げ切る形となった。Kリーグは首位と2位のゲーム差の少ない接戦に。Lリーグを制した星野さんとMリーグを制した浦川さんは投手陣が強力で、圧倒的な防御力で負けない試合を繰り広げた。Nリーグはチャンスをしっかりものにした高橋宏堯さんが、高橋晃さんを振り切り首位をがっちりとキープした。

予選ハイライト 日本ハム・2回戦以降

■高レベルのチームたちが白熱のバトル!

2回戦はどこも接戦で、Aリーグは佐々木さんのチームが強力な打力でなんとか逃げ切り、Bリーグは、ゲーム差1.5というどちらかが優勝してもおかしくない展開で中西さんが勝ち越した。Cリーグは優秀な投手陣の木露さんが制した。代表決定リーグは、一方的な試合の少ない引き締まった展開となり、巧打者の多い佐々木さんが徐々に後続に差をつけ、首位になった。

球団代表決定リーグ戦MVP発表

部門	キャラ名	記録	作成者
本塁打王	佐藤	17本	木露友也
盗塁王	日立	17個	佐々木雄一
首位打者	タティアーナ	0.377	木露友也
打点王	佐藤	51点	木露友也
最優秀防御率	アデュー	2.93	木露友也
最多勝利	伊藤園	9勝	佐々木雄一
最優秀救援	森永製果	20SP	佐々木雄一
最多奪三振	石井	168個	中西慎吾

日本ハム代表 新潟県 佐々木雄一さん

■勝利に必要な特殊能力がそろっている!

投手は150km/h台後半の速球と、変化量の多い2方向の変化球、そして「逃げ球」や「勝ち運」など、重要な特殊能力を数多く所持。ただ、スタミナやコントロールはあまり重視してないようだ。野手には全員に「アベレージヒッター」や「初球○」、「逆境○」などのヒットの出やすい特殊能力を持たせたうえで、さらに、チャンス時に大幅にミートが上がる「チャンス5」もつけていた。まさに「リーグ」を知り尽くした選手構成だ。

千葉ロッテマリーンズ 89名

実況レポーター	ひびきたける
総対戦時間	62時間05分29秒

■1回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	徳島県	梶本誠志	112	27	1	.354	999	193	239	4.61	654
2	長野県	植村大亮	85	53	2	.344	999	167	238	5.82	831
3	神奈川県	佐々木圭介	83	56	1	.298	763	153	155	4.80	681
4	栃木県	江口寛之	71	66	3	.293	800	220	114	5.35	765
5	青森県	工藤祐介	34	105	1	.270	772	275	47	8.26	999
6	千葉県	渡辺康太郎	30	108	2	.286	704	170	108	7.94	999

■1回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	福岡県	長谷川雄一	117	23	0	.409	999	103	260	4.20	593
2	新潟県	坂井将人	111	28	1	.346	999	268	245	3.83	543
3	福島県	川上一成	100	39	1	.322	997	274	158	4.31	602
4	大分県	中村泰三	42	98	0	.271	685	168	99	8.11	999
5	福岡県	東亮祐	31	109	0	.266	663	176	91	8.52	999
6	秋田県	成田潔	18	122	0	.280	721	193	70	10.4	999

■1回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	千葉県	細谷憲一	107	32	1	.378	999	96	210	4.94	702
2	宮城県	永井満家	101	37	2	.360	999	226	222	4.72	674
3	群馬県	清水亮介	80	57	3	.350	999	138	152	5.22	742
4	福島県	丹治直樹	76	64	0	.300	885	243	160	5.58	788
5	山形県	佐々木優介	51	89	0	.310	819	133	141	7.77	999
6	宮崎県	肥田木智	2	138	0	.240	514	168	22	11.1	999

■1回戦Dリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	神奈川県	江成拓也	110	30	0	.373	999	142	263	4.69	663
2	滋賀県	橋爪優太	84	56	0	.346	999	139	193	6.15	680
3	茨城県	藤野真明	77	62	1	.365	999	113	215	6.84	990
4	千葉県	平野功二	64	75	1	.345	928	130	192	7.04	999
5	北海道	鈴木宏典	54	86	0	.304	866	213	149	7.29	999
6	愛知県	岡本直人	30	110	0	.233	643	305	61	8.22	999

■1回戦Eリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	富山県	甫仮卓巳	103	37	0	.329	974	226	247	4.47	625
2	福島県	横田正也	101	37	2	.354	999	169	176	5.04	720
3	石川県	秋山幸太	72	68	0	.336	923	147	175	6.26	897
4	京都府	佐々木巧	61	79	0	.279	773	274	104	6.00	842
5	千葉県	三川拓人	43	96	1	.304	740	82	125	7.59	999
6	埼玉県	越智朝規	38	101	1	.291	765	238	122	7.45	999

■1回戦Fリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	高井洋希	107	33	0	.380	999	123	194	5.63	796
2	岡山県	長澤信吾	83	55	2	.316	896	238	134	5.59	784
3	大阪府	辻本悟	80	58	2	.331	952	206	81	5.64	793
4	長崎県	一ノ瀬隆史	77	60	3	.347	990	146	203	6.52	930
5	千葉県	関口知行	39	101	0	.282	711	215	90	7.36	999
6	大阪府	宮崎雅史	29	108	3	.270	637	186	88	7.20	997

■1回戦Gリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	木村庸了	97	43	0	.352	971	148	204	5.30	747
2	長野県	本島翔太郎 他	94	43	3	.342	968	136	186	4.97	709
3	東京都	小岩屋順	82	57	1	.332	860	110	145	5.05	723
4	宮崎県	伊東利樹	73	64	3	.314	845	200	126	5.91	837
5	埼玉県	小鳥居輝幸	43	95	2	.253	594	181	74	5.91	829
6	東京都	高水広侑	26	113	1	.259	584	142	115	6.88	977

■1回戦Hリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	栗原和也	103	35	2	.403	999	117	236	6.24	908
2	岩手県	岡山弘一郎	92	47	1	.355	999	178	224	5.67	801
3	岐阜県	冨田智志	90	49	1	.352	999	145	212	5.93	845
4	東京都	上田正浩	86	52	2	.364	999	155	232	6.53	915
5	宮城県	和田崇	26	114	0	.291	666	156	54	8.57	999
6	福岡県	長崎元	19	119	2	.275	655	145	80	8.87	999

■1回戦Iリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	北海道	池田厚志	110	29	1	.381	999	123	224	5.01	710
2	千葉県	伊藤祐二	91	48	1	.376	999	126	121	6.98	996
3	東京都	西川雄二郎	84	56	0	.376	999	158	196	7.12	999
4	岡山県	鳥越聖太朗	62	77	1	.320	878	209	154	6.65	938
5	千葉県	橋田潤	41	99	0	.280	766	193	179	7.74	999
6	奈良県	菊谷敏英	30	109	1	.272	615	139	76	7.58	999

■1回戦Jリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	佐藤一成	116	21	3	.352	999	169	225	3.94	562
2	千葉県	土屋峻幸	109	26	5	.361	999	99	278	4.41	637
3	愛知県	平原広登	68	66	6	.298	780	213	87	5.34	760
4	広島県	松永力	60	77	3	.276	769	244	73	5.88	832
5	千葉県	笠原隆	41	97	2	.244	690	321	44	6.98	985
6	秋田県	新田裕也	15	122	3	.242	527	91	58	7.94	999

■1回戦Kリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	千葉県	藤江貴司	98	36	6	.333	912	139	212	4.91	714
2	福岡県	寒川聖児	86	51	3	.314	854	175	127	4.70	677
3	埼玉県	金子直樹	61	74	5	.315	906	259	70	6.49	939
4	東京都	早瀬隆春	59	79	2	.296	784	178	106	5.72	826
5	兵庫県	小寺健佑	58	78	4	.311	841	195	84	6.45	936
6	和歌山県	山崎亮	47	91	2	.292	793	226	58	7.06	998

■1回戦Lリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	神奈川県	村田孝之	117	21	2	.322	926	177	146	3.45	501
2	埼玉県	青鹿正和	97	39	4	.321	818	105	133	4.17	593
3	愛知県	神取慎一朗	76	60	4	.314	933	312	113	5.93	847
4	東京都	柳原智裕	54	84	2	.269	680	180	76	5.89	842
5	宮城県	平塚拓也	39	99	2	.299	739	185	93	6.81	999
6	奈良県	吉田昌司	29	109	2	.260	577	136	125	6.38	888

■1回戦Mリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	長崎県	森直俊	104	35	1	.328	999	259	143	4.89	695
2	埼玉県	廣瀬龍	103	35	2	.349	994	127	235	4.68	669
3	滋賀県	小泉智裕	70	68	2	.327	939	195	203	6.68	945
4	宮城県	段家央	64	75	1	.336	888	119	136	6.71	964
5	千葉県	細川和太也	62	76	2	.307	808	164	133	5.88	856
6	茨城県	畑木恭輔	12	126	2	.229	508	176	49	7.59	999

■1回戦Nリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	谷口知弥	123	15	2	.394	999	101	280	4.62	670
2	埼玉県	中村史明	97	42	1	.334	999	215	160	5.26	751
3	兵庫県	中村大樹	72	66	2	.296	842	231	137	5.48	772
4	千葉県	藤野貴雄	64	74	2	.278	717	182	160	5.33	761
5	千葉県	佐久間水音	43	97	0	.277	665	159	79	6.65	925
6	広島県	清水裕	17	122	1	.227	617	302	37	8.47	999

■1回戦Oリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	千葉県	林秀樹	91	19	2	.352	798	83	165	3.89	452
2	神奈川県	大森覚	77	32	3	.309	656	117	109	3.83	445
3	兵庫県	増田上圭樹	56	56	0	.303	632	151	86	5.53	631
4	三重県	松崎圭祐	36	74	2	.263	541	149	116	6.20	700
5	宮城県	曽根恵太	16	95	1	.218	423	122	63	7.43	822

■2回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	神奈川県	江成拓也	70	42	0	.342	753	117	170	5.41	612
2	福岡県	長谷川雄一	66	45	1	.345	731	69	188	5.74	638
3	千葉県	細谷憲一	56	55	1	.337	728	67	114	6.55	737
4	富山県	甫仮卓巳	45	66	1	.296	675	176	127	6.66	742
5	徳島県	梶本誠志	41	70	1	.302	650	154	125	7.18	808

■2回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	埼玉県	栗原和也	79	33	0	.375	922	85	174	6.07	698
2	北海道	池田厚志	57	55	0	.343	739	69	143	6.22	698
3	埼玉県	佐藤一成	57	55	0	.327	748	124	167	6.39	714
4	埼玉県	高井洋希	50	61	1	.351	797	80	155	7.41	824
5	東京都	木村庸了	36	75	1	.308	627	120	128	8.09	899

■2回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	長崎県	森直俊	73	39	0	.309	726	209	98	5.37	608
2	千葉県	林秀樹	70	42	0	.327	667	81	141	5.02	567
3	東京都	谷口知弥	67	44	1	.337	705	92	154	4.80	571
4	神奈川県	村田孝之	55	56	1	.295	595	123	110	5.03	577
5	千葉県	藤江貴司	14	98	0	.240	399	92	81	6.86	769

■球団代表決定リーグ戦

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	神奈川県	江成拓也	39	16	1	.330	362	48	96	4.13	237
2	埼玉県	栗原和也	30	25	1	.329	340	26	78	4.98	293
3	長崎県	森直俊	14	42	0	.241	233	83	31	7.50	405

ポイント Q&A

Q：残念ながら「サクサクバージョン」のオリジナルチームは2チームとも敗れてしまいましたが、ズバリ敗因は？

A：どちらのチームの場合も、投手力に差が出たことが大きいといえます。本作では、たくさんの球種を持つよりも2球種くらいにしぼったほうがCOM戦に効果を発揮するようです。また、球速が155km/hを超えると奪三振数が伸びることも確認されています。オリジナルチームにはそういった投手が少なかったのが敗因といえるでしょう。

予選ハイライト ロッテA～Hリーグ

■打率と盗塁数が勝ち残りの基準に!

1回戦を突破するチームは、打率と盗塁数が優れているところが多く、A～Hリーグでも8チーム中5つが打率と盗塁数でトップを飾っている。それ以外の3チームも、打率か盗塁数のどちらかで1位だ。本塁打数の影響は少なく、盗塁でチャンスを重ねてヒットで点を取るチームが強いといえる。Bリーグの長谷川さんやCリーグの細谷さん、Fリーグの高井さん、Hリーグの栗原さんにはその好例で、順調に2回戦へ勝ち進んだ。Aリーグの梶本さんは打率と盗塁数に加えて本塁打による得点を重ね、早い段階で2回戦進出を決定。Dリーグの江成さんは、他チームより2点近く低い防御率で失点を抑えて2回戦行きを決めている。Eリーグの甫仮さんは盗塁と本塁打による得点力で、2位の横田さんをわずかに上回った。Gリーグは木村さんと、5人の連名で応募してきた本島さん（代表）との一騎打ちになり、きん差で木村さんが勝利している。

予選ハイライト ロッテI～Oリーグ

■Mリーグは0.5ゲーム差の接戦に!

予選リーグが全15リーグの千葉ロッテの予選は大会史上最も狭き門となり、1回戦から早くも多くの名勝負が繰り広げられた。なかでもMリーグは森さんと廣瀬さんが一進一退の攻防を繰り広げ、順位が激しく入れ替わる白熱した展開に。最終的には直接対決でも勝ち数が2つ多かった森さんが2回戦進出となった。Iリーグでは、池田さんが総合力で他チームを圧倒して2回戦行きを決める。Jリーグでは佐藤さんと土屋さんの2強対決となったが、投手力の差がゲーム差につながる結果となり佐藤さんが2回戦へ。Kリーグは序盤はダンゴ状態だったものの、藤江さんが徐々に頭角をあらわして1位通過を決めた。Lリーグは村田さんが終始リードし続け、早い段階で優勝を決める。Nリーグでは安打と盗塁で大量得点を稼ぎ出した谷口さんが2回戦へ。Oリーグでは高い打率を誇る林さんが順当に勝ちを収めて2回戦へと駒を進めた。

予選ハイライト ロッテ・2回戦以降

■実力が均衡した名勝負が次々と展開!

Aリーグでは江成さんと長谷川さんによる激しい首位攻防戦が展開し、土壇場で勝負強さを発揮した江成さんが球団代表決定戦へ。Bリーグでは順当に栗原さんがトップを独走して球団代表決定戦の切符を手にする。Cリーグでは上位3チームがしのぎを削ったが頭1つ抜け出した森さんが1位になった。そして球団代表決定戦では江成さんが終始トップで代表に決定！

球団代表決定リーグ戦MVP発表

部門	キャラ名	記録	作成者
本塁打王	椿	24本	森直俊
盗塁王	蘭花	16個	栗原和也
首位打者	宮コウ	.371	江成拓也
打点王	ヘヴン改	55点	江成拓也
最多勝	カイン	7勝	江成拓也
最優秀防御率	カイン	3.05	江成拓也
最優秀救援	セバスチャン	14SP	江成拓也
最多奪三振	ジモン	166個	栗原和也

ロッテ代表 神奈川県 江成拓也さん

■Sスライダーを持つ投手を豊富に用意

登録されてい12人の投手のうち、半数の6人がSスライダーを持っている。Sスライダーは弊社発行の攻略本（くわしくは欄外を！）でも、奪三振を取りやすい球種であることは検証ですでに明らかだ。江成さんが参加した全リーグで、奪三振数がトップだったこともこのSスライダーが原因だったといえるだろう。チーム方針は攻撃力重視で、野手は「初球○」や「チャンス5」、「逆境○」を持つ選手が多い。

大阪近鉄バファローズ 43名

実況レポーター	大野ルルキ
総対戦時間	23時間50分56秒

1回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	大阪府	吉井政暢	104	36	0	.306	924	272	118	4.59	654
2	宮城県	佐藤智彦	78	58	4	.317	800	119	193	5.01	714
3	埼玉県	熊田陽一	76	63	1	.320	835	115	159	5.21	743
4	奈良県	岡本裕二	67	70	3	.347	999	176	244	7.78	999
5	岡山県	辻恭平	47	92	1	.287	707	148	156	6.06	882
6	茨城県	石亀雅幸	43	96	1	.269	719	221	147	6.47	918

■1回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	愛媛県	吉岡優	93	45	2	.374	999	165	212	6.26	895
2	大阪府	大元力也	85	54	1	.324	897	192	143	5.48	776
3	和歌山県	津村周介	79	58	3	.345	945	143	128	6.02	872
4	宮城県	佐藤亮太	78	59	3	.337	999	198	121	5.90	839
5	兵庫県	広瀬太一	59	78	3	.306	815	181	142	6.37	910
6	大分県	安達将司	20	120	0	.267	681	237	55	8.84	999

■1回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	菊池雅和	100	39	1	.382	999	139	208	6.10	893
2	大阪府	松本竜太	97	43	0	.326	999	150	165	5.18	733
3	広島県	小山雅之	87	52	1	.357	999	185	209	6.13	878
4	秋田県	仙北屋優士	77	62	1	.341	999	227	199	6.21	884
5	大阪府	野元慎一	52	87	1	.297	822	184	156	6.75	946
6	神奈川県	篠﨑政樹	5	135	0	.258	545	139	11	10.6	999

■1回戦Dリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	福島県	東城舟影	86	25	1	.328	754	122	169	4.01	451
2	大阪府	赤土一行	77	32	3	.331	773	139	142	4.97	565
3	秋田県	佐藤雅紀	55	55	2	.287	573	127	133	4.83	561
4	大阪府	園部祥平	39	73	0	.247	518	203	48	6.14	687
5	大阪府	鵜飼和茂	19	91	2	.228	407	136	64	6.94	761

■1回戦Eリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	島崎義英	96	15	1	.391	999	93	215	5.71	658
2	埼玉県	長谷川博紀	50	62	0	.310	643	130	72	6.18	698
3	東京都	福間庸平	48	61	3	.331	763	126	126	7.28	828
4	岩手県	工藤修一	43	68	1	.310	666	159	137	6.88	782
5	大阪府	高倉直都	39	70	3	.308	652	148	97	6.63	750

■1回戦Fリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	鳥取県	徳岡聖二	85	26	1	.358	819	118	201	4.51	526
2	山口県	岡本裕樹	79	32	1	.381	942	109	201	5.23	605
3	埼玉県	高橋貴紀	57	53	2	.316	668	141	77	4.91	551
4	愛知県	伊藤寛之	51	59	2	.331	710	139	76	6.62	738
5	宮崎県	肥田木直人	5	107	0	.237	419	139	19	10.4	999

■1回戦Gリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	神奈川県	宮川将弥	87	24	1	.359	832	101	220	4.29	496
2	愛媛県	鈴木健至	82	30	0	.337	734	126	158	4.41	493
3	大阪府	寺谷真人	65	46	1	.341	751	101	146	5.45	609
4	岩手県	花坂周邦	35	76	1	.271	511	110	117	6.46	718
5	福井県	池島将司	9	102	1	.209	261	45	50	7.05	773

■1回戦Hリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	徳島県	横田信博	102	8	2	.364	887	136	192	3.08	351
2	広島県	境田浩明	69	40	3	.309	619	94	129	4.19	483
3	京都府	小島弘樹	42	69	1	.275	546	133	80	5.67	634
4	静岡県	望月慎吾	35	77	1	.260	442	128	54	6.04	667
5	新潟県	武者嶺	29	83	1	.238	398	108	39	6.74	757

■2回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	菊池雅和	54	30	0	.362	618	76	134	6.75	585
2	福島県	東城舟影	47	37	0	.319	546	106	135	5.97	502
3	愛媛県	吉岡優	37	47	0	.340	606	103	141	6.74	579
4	大阪府	吉井政暢	30	54	0	.288	493	150	64	7.20	597

■2回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	徳島県	横田信博	64	19	1	.350	616	102	128	5.03	437
2	神奈川県	宮川将弥	48	35	1	.344	583	78	147	6.43	561
2	鳥取県	徳岡聖二	30	53	1	.308	486	98	95	6.70	571
4	東京都	島崎義英	24	59	1	.341	594	61	112	8.30	710

■球団代表決定リーグ戦

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	菊池雅和	19	9	0	.370	246	25	37	6.06	172
2	徳島県	横田信博	9	19	0	307	172	24	26	8.03	246

予選ハイライト 近鉄A～Dリーグ

■全体的にホームランバッターが多い!

Aリーグはホームランバッターが多く、チーム本塁打記録以上に豪快な印象を受けた。とくに岡本さんの霧隠は強打者で、54本塁打という記録をたたき出した。Bリーグは大元さんの龍丸が.463という成績で首位打者になるなど、全体的に打撃陣の活躍が目立った。Cリーグは、菊池さんと松本さんが乱打戦を繰り広げたが、菊池さんがタイムリーヒットを量産し、直接対決を制し続けた結果、逃げ切ることに成功。Dリーグは強力な投手陣を多く抱える東城さんが、多くの三振の山を築き、リーグ戦開始から首位を守り続けた。

予選ハイライト 近鉄E～Hリーグ

■総合力の高いチームが予選を制す!

Eリーグは2位と46.5ゲーム差という圧倒的な強さで、島崎さんが首位になり、2位以下はすべて負け越しという結果になった。打撃や投球も高レベルだったが、足の速い選手や守備のうまい選手が多く、ミスの少ない野球をしていたからだろう。Fリーグは、徳岡さんがチーム奪三振874個という、投手陣の圧倒的な奪三振能力で、投打においてバランスの取れた強さを誇った岡本さんを突き放し、首位に立った。Gリーグは、首位の宮川さんが、2位の鈴木さんに負け越したが、3位以下のチームに大きく差をつけ、逃げ切ることに成功。鈴木さんは投手陣が優秀だっただけに、くやまれる結果となった。Hリーグは横田さんが攻、走、守に優れ、他を寄せつけない強さで首位を独走した。

予選ハイライト 近鉄・2回戦以降

■近鉄らしい乱打戦が繰り広げられた!

2回戦Aリーグは巧打力のある菊池さんが、守備力のある東城さんを打ち破った結果に。Bリーグでは、予選1回戦でも圧倒的な強さを見せた横田さんが、8割近い勝率で2位以下を突き放した。そして、横田さん有利の予想で迎えた代表決定戦だったが、双方ゆずらない乱打戦へ突入。最終的には、菊池さんが逆転勝利を数多く演出し、首位になった。

球団代表決定リーグ戦MVP発表

部門	キャラ名	記録	作成者
本塁打王	ノブワルゾー	8本	横田信博
盗塁王	ザルカウイ	8個	横田信博
首位打者	ダービッツ	.435	菊池雅和
打点王	ザルカウイ	32点	横田信博
最優秀防御率	菊池	3.09	菊池雅和
最多勝利	トッティ　他2名	3勝	菊池雅和
最優秀救援	トッティ	5SP	菊池雅和
最多奪三振	セイジカ	54個	横田信博

近鉄代表 東京都 菊池雅和さん

■「逆境○」でひたすら逆転を狙うチーム

このチームは、野手がとにかく特徴的で、ほぼ全員「逆境○」と「チャンスメーカー」「初球○」「アベレージヒッター」など、ヒットが出やすくなったり、ミートが広がる特殊能力を持っている。さらに「ミート多用」を習得させているので強振をしにくく、「逆境○」などの、条件が整えばミートが広がる能力を、最大限に生かしていた。ほかにも注目点として、多くの投手に「ムードメーカー」がついていたことがあげられる。

オリックスブルーウェーブ 51名

実況レポーター	茶
総対戦時間	36時間41分20秒

■1回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	徳島県	木村雅明	87	52	1	.348	999	211	132	5.91	835
2	神奈川県	木村拓人	77	60	3	.313	890	241	165	5.77	824
3	兵庫県	満尾辰徳	74	62	4	.309	945	244	171	5.98	859
4	埼玉県	横井博明	64	74	2	.296	833	242	106	5.93	853
5	岡山県	松島孝行	62	78	0	.344	999	183	195	7.77	999
6	東京都	田中謙二	50	88	2	.328	937	175	192	7.95	999

■1回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	福岡県	金田晃征	117	21	2	.365	999	143	264	3.91	572
2	北海道	笹森彰	117	22	1	.379	999	193	230	4.57	646
3	広島県	木庭雄一	78	61	1	.335	983	220	146	6.06	867
4	岐阜県	河内昌樹	66	74	0	.314	861	187	132	5.97	850
5	奈良県	西田一也	38	102	0	.292	723	164	120	7.94	999
6	静岡県	細野大輔	2	138	0	.214	357	73	18	9.30	999

■1回戦Cリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	高知県	小谷昌史	108	32	0	.375	999	156	215	4.83	698
2	京都府	下村智	102	37	1	.333	889	161	203	4.26	602
3	秋田県	丹友幸	96	43	1	.335	968	148	144	5.00	727
4	静岡県	太田奨	66	73	1	.319	893	154	95	6.75	958
5	福岡県	有久将司	30	109	1	.236	537	168	87	6.5	888
6	福岡県	長澤辰徳	16	124	0	.247	593	171	63	8.31	999

1回戦Dリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	兵庫県	柿野博史	106	33	1	.316	909	260	139	4.02	578
2	東京都	岡元充	99	41	0	.337	917	196	141	4.46	635
3	山梨県	小林裕二	91	49	0	.319	836	161	136	4.25	603
4	大阪府	楢崎大輔	62	78	0	.309	868	201	89	6.87	964
5	北海道	佐々木龍馬	31	109	0	.273	646	182	94	7.14	999
6	東京都	下地秀和	30	109	1	.298	696	144	73	7.88	999

■1回戦Eリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	新潟県	後藤直晃	104	34	2	.378	999	122	151	5.50	799
2	大阪府	土肥原将之	85	55	0	.320	865	153	149	4.96	717
3	新潟県	計良晶太郎	81	59	0	.316	904	247	167	5.82	816
4	兵庫県	高井一也	71	67	2	.337	999	213	100	6.82	993
5	兵庫県	増田万記雄	57	82	1	.285	764	226	87	5.78	811
6	東京都	藤原隆行	19	120	1	.263	624	202	27	8.95	999

■1回戦Fリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	水口正紀	100	39	1	.380	999	99	186	5.57	807
2	秋田県	町田義人	96	42	2	.324	899	211	159	4.63	656
3	京都府	渡川元生	89	48	3	.325	852	143	140	4.91	696
4	岩手県	今野道行	60	78	2	.290	807	225	129	6.02	860
5	長崎県	内田諭	51	88	1	.305	798	155	149	6.87	963
6	長崎県	石川順一	19	120	1	.241	542	164	97	7.25	997

■1回戦Gリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	工藤悠	95	17	0	.399	999	129	250	3.71	415
2	東京都	北川秀仁	84	28	0	.348	844	127	149	4.04	456
3	北海道	今井新太郎	68	44	0	.323	808	171	179	4.95	559
4	東京都	吉成和樹	26	86	0	.265	469	99	96	7.67	881
5	大阪府	堀西俊行	7	105	0	.265	512	176	19	13.0	999

■1回戦Hリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	秋田県	川又拓人	75	36	1	.355	792	100	179	5.46	627
2	兵庫県	二井内弘	73	36	3	.334	754	160	142	4.72	548
3	岩手県	金澤政典	63	48	1	.323	667	85	154	5.46	623
4	兵庫県	川合博己	43	68	1	.284	638	213	99	6.83	769
5	栃木県	内田隼人	23	89	0	.259	508	140	65	7.18	792

■1回戦Iリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	山形県	豊川洋平	74	38	0	.369	885	104	164	5.04	564
2	愛知県	角田寿仁	72	38	2	.341	818	143	150	5.50	654
3	大阪府	岸正明	66	44	2	.345	800	127	147	5.23	616
4	兵庫県	中西章記	65	47	0	.340	786	111	107	6.14	695
5	長野県	田澤栄作	1	111	0	.191	283	695	19	9.54	999

■2回戦Aリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	高知県	小谷昌史	93	18	1	.345	806	116	183	4.17	480
2	福岡県	金田晃征	69	41	2	.341	757	130	120	5.62	644
3	兵庫県	柿野博史	40	68	4	.272	607	197	113	5.95	676
4	新潟県	後藤直晃	40	69	3	.341	755	99	127	7.83	896
5	徳島県	木村雅明	32	78	2	.284	618	162	78	7.59	847

■2回戦Bリーグ

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	水口正紀	52	32	0	.351	626	72	124	6.02	517
2	東京都	工藤悠	45	38	1	.325	566	88	121	6.32	534
3	秋田県	川又拓人	36	48	0	.332	515	66	96	6.87	586
4	山形県	豊川洋平	34	49	1	.296	440	71	96	6.17	510

■球団代表決定リーグ戦

順	都道府県	名前	勝	負	引	打	得	本	盗	防	失
1	東京都	水口正紀	20	7	1	.357	218	30	55	6.40	181
2	高知県	小谷昌史	7	20	1	.333	181	23	39	7.57	218

予選ハイライト オリックスA～Iリーグ

■激戦ひしめく予選リーグ

Aリーグは本塁打の多い乱打戦となったが、木村さんが勝利。Bリーグでは0.5ゲームというわずかな差で金田さんが勝ち抜けた。野手全員の走力がAで、予選No.1の盗塁数を記録したことが勝因のようだ。Cリーグでは打線の爆発した小谷さんが予選突破。Dリーグは防御率の高い投手戦となったが、そのなかでも本塁打を稼いだ柿野さんが1位通過を決めた。Eリーグでは失点こそ多いが、高い打撃力で相手をねじふせた後藤さんが2回戦に進出。Fリーグでは機動力を生かした攻撃で得点を積み重ねた水口さんが勝利。Gリーグでは予選最高打率を記録した工藤さんが勝利した。ここでも、スタメンに「アベレージヒッター」を持たせていたことが勝因となったようだ。Hリーグでは足で得点を稼いだ川又さんが二井さんを2ゲーム差で打ち破った。Iリーグは本塁打ではなく、堅実にヒットと得点を積み重ねていった豊川さんが勝利を収めた。

予選ハイライト オリックス・2回戦以降

■失点を打線で補う攻撃力が勝負の決め手!

2回戦Aリーグを制したのは小谷さん。捕手以外をスプレーヒッターでそろえているので左投手が相手でも安定した打撃力を見せ、2位以下に24ゲーム差をつけた。接戦の多かったBリーグを制したのは水口さん。本塁打こそ少ないが、ヒットで確実にランナーを返したようだ。決定戦は両チームともに打線が爆発したが、最終的には水口さんが勝利して代表に決まった。

球団代表決定リーグ戦MVP発表

部門	キャラ名	記録	作成者
本塁打王	折笠	8本	水口正紀
盗塁王	広橋	10個	水口正紀
首位打者	広橋	.424	水口正紀
打点王	広橋	41点	水口正紀
最多勝	斉藤	4勝	水口正紀
最優秀防御率	斉藤	2.46	水口正紀
最多SP	南里	11SP	水口正紀
最多奪三振	松岡	60個	水口正紀

オリックス代表 東京都 水口正紀さん

■投打のバランスが取れた精鋭たち!

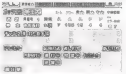
スタメン全員が両打ちで「アベレージヒッター」持ち。さらに、3～5番のクリーンナップに「威圧感」や「チャンス5」を持たせるといった、得点圏での爆発力が勝因となった。また、先発投手の起用法はすべて「調子次第」で、相手チームとの相性が悪い場合はすぐに投手を変える方針。抑えには161km/hの「重い球」と、変化量6以上のカーブとシンカーが投げられる南里を配置して、打線をシャットアウト!

予選リーグで活躍した選手たちのパスワードを公開!

パ・リーグの厳しい予選を勝ち抜く原動力となった選手を紹介! 実際にその強さを味わってみよう!

選手名 ガッツ石松(西武) 作成者名 清水達浩さん

■13個の特殊能力で代打の切り札に!



「チャンス5」や「威圧感」などの特殊能力を持ち、さらに両打ちなので左投手が相手でも実力を発揮できる。守備能力は低いが、代打に使えばOK牧場!

パスワード

けでこ しよち れてけ よてえ せばえ のまく
りふや だえみ そせて れせご るすけ せてる
せごえ べざよ てるち ごこべ ごらは れきご
わさざ ぜへゆ やける あまら うろら ざたが
うぜて こらけ えさい ゆさち るばろ のねぜ
てふぢ なぜて ぎ

選手名 セラフ(ダイエー) 作成者名 石井貴久さん

■球団代表決定戦で4勝をあげた頼れる中継ぎ



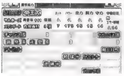
MAX163km/hの速球と2つの変化球が武器の中継ぎ。「ノビ4」や「キレ4」をはじめ、投手に必要な能力を持つ。「威圧感」もあるので抑えにもピッタリ。

パスワード

ねぬぢ ろらら るみけ えうた かのわ もごに
てびん ぐふぢ ねぬね ふぜぐ につな れうめ
ればる のけえ ぐろゆ つらへ ろかて ろらぢ
ゆさご るほぎ らけえ にめら うごぜ ねしさ
ざせん ゆらや えべね めてふ よます ぼけ

選手名 SHARP(日ハム) 作成者名 佐々木雄一さん

■リーグ戦で最強の能力を持つオールA外野手



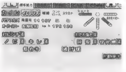
タイトルこそ取れなかったが、要所でかなりの活躍を見せた外野手。走、攻、守と3拍子そろっているうえに、両打席ともこなせるスイッチヒッター。

パスワード

けづぐ ゆめだ るまま ぬむお せごろ のねこ
ごふぶ ざこね ぎせむ れとご おりは やうこ
ちねし ひねね はこよ ごぞべ ざちへ あぶだ
おさぐ やうろ とまえ あまら うふち のたげ
へよさ ぼちけ えへみ えさち れじれ のねぜ
うこま ぞよへ な

選手名 カイン(ロッテ) 作成者 江成拓也さん

■Sスライダーを持つ奪三振マシーン!



Sスライダーによるチーム最多奪三振を取った選手。「変化球多用」でCOMもSスライダーをよく使うので三振の山を築くことができたようだ。

パスワード

むらだ げへつ ぞおつ きはな ずへが いでづ
けえま ちくの だしじ めひう よみぜ がへい
ぢめつ かぼえ のせら ばいた ぬだで みえぎ
せざみ まもろ らちつ あざら けづざ へゆひ
へほむ ゆらぶ ずなむ やきゆ とご

選手名 ダービッツ(近鉄) 作成者名 菊池雅和さん

■バツグンの出塁率でベースの上を駆け回る!!



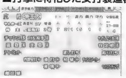
「ミート多用」を持ち、首位打者と出塁率1位に何度も輝いた、リードオフマン。肩力がGで、エラー回避もFなので、「逆境○」が生かせるかも(笑)。

パスワード

けらて ろでば せのば めぢお ぬざゆ いばよ
ぐゆず じにだ だやむ ろれだ ゆのへ めむふ
せごし のごち みめれ おるり まめん ふぜぎ
せぶい ゆはれ ぜごる あぬぬ もふぜ ざしさ
うねに そらば れむぬ ちてづ ゆぢる ひもぜ
へえぜ ばゆあ

選手名 広橋(オリックス) 作成者名 水口正紀さん

■打撃に特化した安打製造器



代表決定戦で3つのMVPを獲得した強打者。「逆境○」や「連打○」、「チャンス5」を持ち、あらゆる場面で活躍。肩力と守力が1なのはご愛嬌。

パスワード

もぜむ しでむ るぎざ んへゆ よだろ がぢら
うによ ばこひ ざぜべ るぜざ ゆべけ らはえ
せけぬ もぎえ ぐふら ばろさ ぢえべ よゆげ
ゆがら ぜてれ せせこ のざけ んぎぜ ねるべ
めぜへ ろぬざ しあざ らてろ ぶねし さけめ
ぐろ

次号予告!  いよいよ12球団勢ぞろい!! 12月24日のペナントを待て!

 各パーツのチューンポイントの略称は以下のとおり。
重＝重量、冷＝冷却性能、実＝実弾防御、エ＝エネルギー防御、E＝対ECM性能、積＝脚部積載量、出＝エネルギー出力、発＝ブースタ時発熱量、消＝消費エネルギー

ACT PS2

ARMORED CORE NINE BREAKER（アーマード・コア ナインブレイカー）

CERO 全年齢

発売中	▶フロム・ソフトウェア ▶¥5,800（税込¥6,090） ▶MC2（160KB）、2人プレイ

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

行って来ましたよお祭りへ。今回取材した「RAVENS' MEETING」は相変わらずの白熱ぶりでした。印象的だったのが、中学生レイヴンが熟練レイヴンに勝利した一戦。確実に若い世代が育ってきてますね。もっとカモン！ ニュージェネレーション!!　（ただ坊）

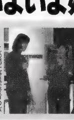
DENGEKI BATTLE ARENA NB

対人戦に勝つためのスペシャル実戦企画いよいよ始動!!

前号までの攻略記事のなかで、トレーニングやアリーナを好成績でクリアするためのノウハウを説明してきた。しかし『NB』最大のだいご味である「対人戦」に勝利するためのテクニックは、そう簡単に身につくものではないはず。そこでDPSでは今回から数回にわたり、『NB』で勝利するためのテクニックを、対戦形式でお届けしていく！　これを読んでライバルに差をつけろ!!

REPORT メーカー主催の「RAVENS' MEETING」に密着!!

11月21日の日曜日、フロム・ソフトウェアのイベントブースにて『NB』の公式対戦会が行われた！　当日は3つのブロックに分かれたトーナメント形式で、来場者同士の熱いバトルが繰り広げられた。さらに、トーナメントで見事ブロック優勝を果たした3人の強豪レイヴンと、フロム・ソフトウェアからの刺客である開発の高橋氏との、エキシビジョンマッチもぼっ発！　高度なテクニックのぶつかり合いに、会場はおおいに盛り上がったのだ！



▶高橋氏対優勝者のバトルは、優勝者側の全勝という結果に！　恐るべし、レイヴン！

BATTLE No.01

高機動の突撃機体と、迎撃に特化した重武装機体が対決!!

今回は、高機動で相手をかく乱しながら攻撃するテクニックと、守りを固めて相手をおびき出し、これを迎撃するテクニックのぶつかり合いをレポートしていく！

RAVEN NAME シェイド

AC名	Archer
ランク	未登録

バズーカとブレードで勝負！

初代から「AC」シリーズをやり込んでおり、主に個人主催の対戦会で高い戦績をあげているシェイド氏。彼の機体は、高機動で自由自在に動き回れる、突撃型のACだ。その戦術は、OBを使用した高速移動で相手の死角に入り、右腕のバズーカで一気に大ダメージを奪うというもの。左腕のブレードは接近戦でのけん制に役立つほか、バズーカの弾が切れたときにも有効。高機動を維持するために防御力やAPが低めになっているので、上級者向けの機体に仕上がっている。



注目パーツ　YLH11-VIXEN
注目ポイント　ジャンプ力の高さ

ジャンプからのOB発動に有効!

ジャンプ力に優れた軽量2脚型パーツ。ブースタを使用せずにジャンプしてからOB発動という、低燃費の空中移動を連発できる数少ない脚の1つだ。このパーツ自体のエネルギー消費は高めなので、そのほかのパーツをエネルギー消費の少ないもので構成している。

Archerのパーツ構成

HEAD	YH12-MAYFLY	FCS	MIROKU
チューンポイント	重:2　冷:8	INSIDE	−
CORE	CR-C84O/UL	EXTENSION	−
チューンポイント	重:1　冷:9	BACK UNIT R	−
ARMS	CR-A92XS	BACK UNIT L	−
チューンポイント	冷:9　実:1	ARM UNIT R	CR-WH05BP
LEGS	Y_H11-VIXEN	ARM UNIT L	WL14LB-ELF 2
チューンポイント	冷:9　積:1	HANGER UNIT R	CR-WH01HP
BOOSTER	B05-GULL	HANGER UNIT L	−
チューンポイント	発:10	OPTIONAL PARTS	O01-AMINO
GENERATOR	CR-G91		CR-069ES
チューンポイント	重:1　出:9		CR-O71EC
RADIATOR	RAGORA		O03-CODON
チューンポイント	消:9　冷:1		MARISHI

RAVEN NAME ヘヴン

AC名	にあ〜サイト
ランク	『NEXUS』BA東京大会ブロック優勝

迎撃が得意戦術の重武装AC

『NEXUS』のメーカー主催大会で優勝した実績を持つヘヴン氏の機体は、防御に優れた重武装型。相手が視界内にいるときは武器腕のリニアキャノンで、視界外にいるときはコアのEOで、効率的に迎撃していけるのがポイントだ。ただし、ロックオンサイトは比較的小さめなので、こちらから積極的に攻撃を仕掛けていくと、相手をサイト内にとらえるのが難しくなる。また、長距離用の武器を持っていないのもネックだ。いかに相手をこちらの得意な距離へおびき出せるかが重要となるだろう。



注目パーツ　C05-SELENA
注目ポイント　迎撃性能の高さ

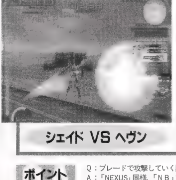
防御性能はバツグン!

最高のAPと高い防御力&冷却性能が特徴のコア。EOの瞬間攻撃力も高く、使いやすい。機体の横を取られて旋回が間に合わないときは、このEOで迎撃していくと効果的。重量があるので、機動力が確保しづらいのがネックだ。

にあ〜サイトのパーツ構成

HEAD	CR-H05X5-EYE3	FCS	CR-F82D2
チューンポイント	E:10	INSIDE	−
CORE	C05-SELENA	EXTENSION	CR-E82SS2
チューンポイント	重:3　冷:4　エ:3	BACK UNIT R	−
ARMS	WA02-CETUS	BACK UNIT L	WB06M-SPARTOI
チューンポイント	−	ARM UNIT R	−
LEGS	LH07-DINGO2	ARM UNIT L	−
チューンポイント	冷:6　積:4	HANGER UNIT R	−
BOOSTER	B05-GULL	HANGER UNIT L	−
チューンポイント	発:10	OPTIONAL PARTS	O01-AMINO
GENERATOR	FUDOH		CR-069ES
チューンポイント	出:10		CR-089SS
RADIATOR	RAGORA		O03-CODON
チューンポイント	重:10		KANGI

対戦結果 突撃と迎撃という、まったく異なる攻撃理論を持つ2体のACが激突！



シェイド VS ヘヴン

機動力を生かした突撃戦法を得意とするシェイド氏と、重武装による迎撃がメイン戦術となるヘヴン氏（以下、2人とも敬称略）の対戦。マップはランダムで選択し「MILITARY DISTRICT」が選ばれた。攻撃で破壊可能な障害物の利用が明暗を分けるマップだ。先手を取ったのはシェイド。高い機動性能で障害物から障害物へと移動しつつ、一気にヘヴンに近づき右腕のバズーカで攻撃を仕掛けていく。さらに、ヘヴンも武器腕のリニアキャノンで反撃をしていくが、シェイドはOBによる高速のヒット&アウェイを繰り返して、これを巧みに回避。序盤はほぼ攻撃を被弾せずにヘヴンのAPを減らしていく。しかし、両名の果敢な攻撃で障害物が徐々に破壊され、隠れる場所がなくなってきた中盤に、戦況は動く。これまでは、障害物の陰を利用して移動していたシェイドが、隠れる場所がなくなったのだ。さらに、ここでヘヴンが障害物を越えて飛んでいくミサイル攻撃に変更。ミサイル攻撃などはなんなく回避するシェイドだが、その回避によって生まれたスキを、ヘヴンが逃さずに攻撃していく。しかし、シェイドはそれすらも巧みに回避していき、戦いは長期戦へともつれ込んでいく。

ここで、今度はシェイドが作戦を変更。少なくなった障害物の利用はあきらめ、YLH11-VIXENの高いジャンプ力を生かして一気に上空へ飛び、そこからOBを発動して移動する戦法に切り替えた。この脚パーツならブースタを使用しなくても、ジャンプだけで一気に高度を稼げるため、そのぶんOBに使用できるエネルギーが増える。これを利用して、上空からどんどんヘヴンの死角を狙っていくシェイド。ここで、ヘヴンも攻撃力の高いリニアキャノンを無理に当てることをあきらめ、EOによる迎撃に変更する。これが功を奏し、装甲の薄いシェイドのACに確実にダメージを与えていく。こうなると、シェイドとしてはEOの射程外である中距離から攻撃を加えていきたいところだが、ここでかんじんの右腕のバズーカが弾切れ。ハンガーユニットのハンドガンでけん制しつつ、ブレードによる攻撃を余儀なくされてしまった。ヘヴンの機体は装甲重視のぶん旋回性能が低いため、シェイドはその死角からうまくブレードをヒットさせる。しかし、ここでEOによる自動反撃の直撃を受けて、機体が大破。ヘヴンの勝利が確定した。機動力に特化すると装甲が低くなりがちなので、相手の迎撃を受けない距離で戦うのがポイントになるといえるだろう。

DATA
勝者：ヘヴン
試合時間：3分57秒
勝者残りAP：2103

ポイントQ&A

Q：ブレードで攻撃していく際に気をつけるべきポイントを教えてください。
A：『NEXUS』同様、『NB』でもブレードのホーミング性能は低めなので、自機の正面に確実に相手をとらえる必要があります。ここで気をつけたいのが、ブレードを振るときは相手の視界の外から狙うということ。正面から攻撃してもまずかわされるどころか、攻撃のマトになるだけなので注意しましょう！　（シェイド）

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER はじめて物語

『MGS』シリーズを知っている人はもちろん、知らない人も楽しめる！ACT好き、映画好き、声優好き、ジャングル好き、そしてゲームが大好きというアナタは、ぜひチャレンジしてみるべきです。そんな究極のエンターテインメント（娯楽）作品『MGS3』に秘められた魅力に迫る!!

まんが▶岩瀬さとみ



その1 なんでも食べるし かんたんにやられないし スネークさんが 強すぎなのは イイコトだと思われ エヴァは前開けすぎ



▶ポリゴンデモも進化！ 特定の場面でR１ボタンを押すと、スネークの視点で周りを見ることもできます。

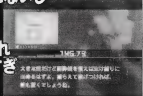
●シリーズ3部作の完結編であり、これまでの集大成！

『メタルギアソリッド（以下ＭＧＳ）』シリーズの話を進める前に、まずはＭＳＸ２で発売された『ＭＧ』シリーズ（現在は携帯電話でプレイ可能。詳細は公式サイトで）について触れておきましょう。ＡＣＴならば「敵を見つけたら倒す」というコンセプトのゲームが一般的だった1980年代後半、「隠れる・潜入する」という逆転の発想を取り入れた作品が登場しました。それが『ＭＧＳ』シリーズのきっかけとなる『ＭＧ』です。その画期的なゲーム性、そこから生まれるスリル、さらに「冷戦下」という当時の社会を模した世界設定がプレイヤーを魅了。それによって数年後、続編となる『ＭＧ２』も発売されました。それから８年後の1998年９月、前２作品のエピソードを引き継ぎつつ、新たな物語で展開する待望のシリーズ第１弾がＰＳ版『ＭＧＳ』として登場しました。『ＭＧＳ』では「潜入」というコンセプトはそのままに、すべてを３Ｄで構築。グラフィック、アクションなどを大幅に進化させた作品で、自由度も格段にアップしました。音声＋ポリゴンデモで描かれたイベントシーンは、まるで映画のように展開し、プレイヤーに強烈なインパクトを与えたのです。その３年後、ハードをＰＳ２に移してシリーズの第２弾『ＭＧＳ２』が発売されます。この作品は記憶に新しいプレイヤーも多いハズです。海外でも大ヒットとなりました。……と、現在までに４作品が作られているわけですが、すべての作品を知らないと『ＭＧＳ３』を楽しめないわけではありません。本作の舞台となる時代は全作品の過去。つまり『ＭＧＳ３』がすべての始まりなのです。先入観や雰囲気にとらわれず、まずは踏み出してみましょう。



なんでも食べるし かんたんにやられないし スネークさんが 強すぎなのは イイコトだと思われ エヴァは前開けすぎ

その2



▶無線通信は便利！　ゲーム中の目的、戦闘テクニック、そのエリアで取れる食糧などの情報が聞けます。

●『MGS3』の基本的なプレイの手順をレクチャー!!

“スニーキング(潜入)”のコンセプトは本作でも変わりませんが、今回は通常画面にマップが表示されません。そこで、新しいエリアに入ったら、まずはサバイバルビュアーを開き、「MAP」を選択して大まかな地形を調べたいところです。そして障害物に身を潜め、周囲の地形に合わせたカムフラージュを選択。あとは敵兵が近くにいれば麻酔銃やCQCを使って無力化し、遠くにいる場合は隠れながら次のエリアに向かうのが基本です。もし進行中にスタミナが減ったら、さまざまな弊害がおこるので要注意。動植物をフードキャプチャーし、食べてスタミナを回復していきましょう。

●敵兵に発見されたときの対処法は何がベスト？

敵兵に気をつけていても、ちょっとしたミスで発見されてしまうことがあります。そのとき無線兵に連絡されると「危険フェイズ」になり、増援部隊がスネークを捜しに出現。しばらくは身動きが取りにくくなり、発見されるとピンチになることもあります。そんなときは、以下で解説する２つのパターンで対処できるはずです。まず１つ目のパターンは、攻撃してくる敵兵を全員さまざまな手段を使って無力化すること。全員を眠らせるか気絶させる、もしくは排除すれば増援がストップします。とくに無線兵の無線機を壊すか、エリアに無線兵がいなくなれば、それ以上敵兵が来ることはありません。もう１つの方法はカムフラージュ率を上げて、「危険フェイズ」が解除されるまで隠れる方法です。ただし、隠れる瞬間を敵兵に見られてしまうと、「危険フェイズ」が解除されずに攻撃を受けてしまうので、注意が必要です。



なんでも食べるし かんたんにやられないし スネークさんが 強すぎなのは イイコトだと思われ エヴァは前開けすぎ

その3



▶いくつかのメニューではR1ボタンでビュアー画面になり、ポリゴンモデルを鑑賞することも可能です。

●サバイバルビュアーでできること

上のマンガにもあるサバイバルビュアーですが、ここではそれぞれの項目について補足説明をしていきます。

・カムフラージュ：ゲーム開始時は、5種類のフェイスペイントと7種類のユニフォームから選択できます。序盤の舞台はジャングルなので、フェイスは「WOOD LAND」、ユニフォームは「LEAF」を選択すれば、基本的に高いカムフラージュ率を維持できるはずです。

・バックパック：装備品や武器をバックパックにしまう際には、いちいち長いリストから該当アイテムを選ばなくても、L2orR2ボタンでウィンドウを開いてスロットを合わせ、○ボタンを押せば簡単にしまえます。

・フード：キャプチャーした食糧を食べるには、リストから選択して「EAT」を選択すればOK。また、「DISPOSE」を選べば捨てることもできるので、食糧を整理する場合に活用しましょう。また、食糧の腐り具合はアイコンの蠅マークで確認できます。蠅が1匹だと腐りかけ、2匹だと完全に腐っていることを表します。

・キュアー：ケガなどをした場所にカーソルを合わせると、「包帯は巻いていない」などの症状が表示されます。治療する場合には、それに対応した治療アイテムを使用していきましょう。ただし、その症状に対応していないアイテムでも使用できてしまう（アイテム数も減る）ので、使用する場合は注意が必要です。

・オプション：設定項目はタイトルメニューのものと同じです。

・マップ：自分で足を踏み入れた区画のみ、オートマッピングで白色でうまっていきます。ただし、エリアのおおまかな形は最初から描かれているので、ある程度の判別は可能です。



なんでも食べるし かんたんにやられないし スネークさんが 強すぎなのは イイコトだと思われ エヴァは前開けすぎ

その4



▶ボス戦には秘密が満載。倒し方はプレイヤーごとに違ったりするので、攻略談議にも花が咲くはずです。

●欠点と呼べる部分はナシ！　それくらい完成度の高い作品です!!

小島秀夫監督が、この10年間で蓄積してきたノウハウをすべてつぎ込んだ集大成的な作品だけに、大きな欠点は見当たりません。もし何か言うことがあるとしたら「要望」でしょうか。例えばマップに出現、または設置されているアイテムの名称が英字なのでわかりにくい（ただし不要なものはないので片っ端から入手すればＯＫ)、過去の無線履歴が見たい(ぜいたく？)、データをたくさん保存しているとセーブに時間がかかる（これをガマンしてでも、たくさんの場面で残しておくべき。そうすれば特定の場面に用意されている隠し要素を確認するのがラクになります）といった程度でしょうか。

●ゲーム好きならチャレンジ！　得意・不得意は関係なし!!

ＡＣＴが苦手とか、残酷なシーンがあるとか、オヤジが多い(笑)とか、そういった理由でゲーム史に残る傑作といっても過言ではない、本作のプレイを見送るのは考えものです。確かにプレイするには多少のテクニックが要求されますが、難易度を「VERY EASY」にすればゲームオーバーになる可能性はゼロに等しくなります。それに残酷なシーンもありますが、それをウリにしているわけではありません。そうした遊び方をするかしないかはプレイヤーしだい。プレイすれば、ゲームと現実がしっかり切り離されていて、あくまでもエンターテインメントとして楽しめ、そのメッセージ性に気がつくハズです。ゲームは「楽しい」モノなんです！　それ以上でも以下でもないのです。ゲーム好きなら、これは素直に楽しまなければソンです!!　最後にアドバイスを１つ。プレイするときにはヘッドフォンを使いましょう。臨場感がグンとアップします！

ゲーム&イラストに夢中

うん、元気(注:ウソ)

祥人近況　一日中シュガーレスのガムを噛んでいたらお腹を壊しました。でも噛んでいると落ち着くんだ。決してひもじいのをしのいでいるとかではない。

5人の業界人の方々は年末、何を思い、何をチェックしているのか？　詳しく知りたい人はここを読んでみてください。



イラスト／祥人

★絶対と相対の価値観

『我が竜を見よ』をプレイしていたら、なぜか無性に『玉繭物語』がやりたくなって引っ張り出してしまいました。ブリーディング系のゲームは数あれど、パーツの組み合わせが変わるといったものではなく、形そのものが混ぜられるというゲームはこれぐらいのものだと思うのです。おかげで本当に千差万別なクリーチャーが作れます。と言いきってしまって、じつはほかにもあったら恥ずかしい。

作り手にとってのポリゴンであることの利点っていうのはきっと多いと思うけれど、プレイヤーの目に見えるポリゴンならではのおもしろさというのはなかなか貴重だと思うのです。そんなわけで、いまさら再プレイして最新ソフトと変わらなく楽しんでいるわけですが、それはそれだけ完成度が高かったからなのかというとそうでもなくて、ムダな移動が多いとか、人間キャラのグラフィックが今見ると見劣りするとか、決して今の最新ソフトとデキが変わらないというわけではないのです。もしもこれが今、最新作として発売されていたらグラフィックの完成度１つとっても「今どきこの程度？」みたいな感想を持ってしまい、きっと素直に楽しめないと思うのです。でも現実にものすごくどっぷりと楽しんでしまえている私がいるのです。例えば携帯機だったらこのくらいのドット密度で満足で、同じものが据え置き機で出たら不満足。昔のソフトのリメイクならこれでＯＫで、新作ならふざけるな、といったように相対評価で大きく見方が変わってしまうようなことが、つね日ごろにもきっとある。ゲームそのものは変わらないのに、「○○にしてはよい」とプラスに転化するものだけならもうけものだけど、それは同時に「○○にしてはダメだ」とよけいなハードルを作ってしまうことでもある。そう考えると、もしかして私たちはゲームそのもののおもしろさを純粋に楽しむにはよけいな感覚を持ちすぎているのではないだろうかと思ったのでした。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 気がつくと、今年も12月、なにかあっというまに1年が過ぎてしまった気がします。来年もおもしろいゲームがたくさんあるといいな。

★『ドラゴンクエストⅧ』が来た!!

今回は発売されたばかりのスーパービッグタイトル『ドラゴンクエストⅧ（以下Ⅷ）』について書くことにしよう。

さて、のっけから恐縮だが、操作系およびカメラには少々いただけないところがある。

まず操作系についていえば、話したり調べたりできる範囲が対象によって異なること。人や宝箱、さらに調べなければいけない場所などはアバウトな操作でいいのに、民家のドアなどが妙に判定が厳しく、開けるつもりが開いていない……なんてことがよくある。

そして次にカメラ。カメラの移動がかなり速く、追いかけて画面が回転するので、３Ｄ酔いを起こす人もいるのではないかと思う。

このあたりは、ノウハウがいるところなので、近代的な３Ｄ化が初となる『Ⅷ』としては厳しいところなのかもしれないが、やはり日本を代表するＲＰＧの１つなのだから、できればそこまで気を遣ってほしかった。

ところで間違ってもらっては困るが、不満とはいっても、一定の基準を超えた普通の商品としては、なんら問題のないレベルなのだ。

じつは、『Ⅷ』において本当に不満、と思っているところは上の部分ぐらいしか今のところない。

グラフィックは色使いは派手だが、素晴らしいデキだし（建物のポリゴンや、テクスチャーも素晴らしい）、鳥山明氏のキャラを３Ｄ化したキャラのデキもほぼ文句なしといっていい完成度だ。

またダンジョンや街のマップも『ドラゴンクエスト（以下、ＤＱ）』らしい「妙に道の凝ったマップ」でありながら、きれいに３Ｄ化しており、シリーズをやってきたファンにも違和感を感じないようにしつつ、プレイできるようになっている。

加えて、音楽も耳に心地よく、効果音も伝統的な雰囲気を残しつつ、より聞きやすい音になっていた。

戦闘は個人的には若干テンポが遅いとは思うが、モーションはよくできているし、今回取り入れられた新要素の「ためる」も非常にうまく機能していて、シリーズの戦闘で顕著になっていた作業感が大きく軽減されている。

さらに特筆すべきはイベントの完成度だ。

今までのシリーズとはまったく違う、映画のようなイベントが展開されるのだが、このイベントの作りがじつに丁寧で、モーションやカメラアングル、さらには画面の色合いまでよく計算された素晴らしいデキなのだ。個人的には、ここまで表現力を増したのなら、声も入れたほうがいいと思うのだが、これはゲームデザイナーの考え方の話だし、今まではサイレントで通してきた伝統的な要素もある。文句を言うべきところではあるまい。

つまり、『Ⅷ』の感想をまとめるなら、一部に不満や気になるところもあるが、今までのシリーズの伝統の香りを残しつつも、完全に３Ｄになった新世代の『ＤＱ』なのだ。

ゲームファンでこれをやらないのは損だと、僕は断言してしまう。

ぜひ、プレイしていただきたい。

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下近況 連休に南カリフォルニア、サンディエゴの友人宅を訪問。車で30分ほどでメキシコ。初めて陸路で国境を越えました。料理がおいしかったです。

★崩壊する？国技・大相撲

大相撲の人気が低調です。もっとも、プロ野球やＪリーグのサッカーもテレビ中継の視聴率が振るわなかったりするので、見るスポーツ全般が人気低落の傾向にあるのかもしれませんが、大相撲はそのなかでもとくにいけません。「大相撲ダイジェスト」が視聴率低迷で打ち切られたのもまだ記憶に新しいですが、それ以降も人気は下降しています。会場が土日にも満員にならないどころか平日の空席の多さは痛々しいほどです。ＮＨＫが中継を続けているのである程度以下に認知度が下がることはありませんが、多くの世代で相撲ファン人口は激減していると思われます。一般的な人気はテレビゲーム化されたタイトル数にも反映されると思いますが、相撲のゲームは見つけるのが困難なほど少ないです。

理由として考えられるのは若貴ブームの終焉以来の人気力士の不在が一番です。人気のある力士がいないこともないのですが、最近の力士の人気投票でダントツの票数を集めた高見盛は言ってみれば道化師的な存在で、本当の相撲人気には結びついていません。あとは、個性的な力士も少なくなっているようですが、もっと大きな理由には外国人力士の台頭があると思います。わたしは決して外国人力士を否定するわけではありませんが、数的にバランスが取れないくらい増えてしまって、最近の場所では、５人に１人が外国出身でした。この割合はかつてない高さで、取り組み５回のうち２回は片方が外国人力士という計算になります。国技としての大相撲をその文化的な側面、雰囲気とともに愛好してきたファンははたしてこのような多国籍化し、格闘技化を望んでいたのか、今の人気低迷を見るとそうではなかったように思われます。



あとは中継の解説者やアナウンサーにも物言いをつけたいです。とくに元横綱の上から見下ろしたような激辛解説は視聴者が叱られているような不快感で、見ているのがつらくなることもあります。解説者にはどちらかといえば下積みが長くて研究熱心だけど昇進はできなかった相撲取りの方が向いているし、力士に温かい目を持っています。かつての神風さん、緒方さんなど、その解説によって相撲ファンを増やす力を持った人を養成していただきたい。力士の発掘、育成については言うまでもないですが、未来のビジョンを持って保守の重要性も認識してほしいのです。そして次世代のゲーム機でも相撲のゲームがどんどん出てほしいと思います。

イラスト／山師

任務完了…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光 プロフィール さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG－SHOCK、ＮＩＫＥの靴の収集。また、ゲームやパソコンなどにも精通しています。

★最近のオススメゲームはコレ!

『アーマード・コア』の最新作をゲットして何日かあと、ゲームショップに『ドカポン』の最新作が発売されているのを発見。前回のゲームキューブ版にはものスゴくハマったので、今回のもやはり気になります。メチャメチャ買いたかったのだが、『アーマード・コア』を購入したばかりなので、グッとガマンすることに（涙）。

それから何日かして、嫁とドン・キホーテに買い物に行ったんだけど、そこで例の『ドカポン』のソフトを発見！　このゲームには、かつて嫁もハマっていたので、なんとか欲しがる状況に持ち込めればと思い、「この『ドカポン』最近出たんだよね。で、今回のキャラデザインは、「ケロロ軍曹」を描いている人らしいよ♪」とアピールしてみた。私の嫁が「ケロロ軍曹」のキャラが好きなのは知っているのだ（フフフ）。だが、「ふ〜ん」とオレの予想を遥かに下回るリアクションが返ってきた（汗）。『ドカポン』のメインキャラは、「ケロロ軍曹」のようなカエルではないので、そのへんが気に入らなかったんだろうか（汗）。っていうか、ちょっと前にささいなことで怒らせてしまっていたので、それで不機嫌だったのかも（苦笑）。これで『ドカポン』を手に入れるチャンスはなくなってしまったぁ（しょぼん）。くそ〜（泣）。

翌日、『転生學園幻蒼録』のラジオ番組の打ち上げがあったのだが、その席でプロデューサーから「よかったら遊んでください♪」とゲームソフトをいただきました。何だろうと思い、入っていた袋から取り出してみると、なっ、なんと『ドカポン・ザ・ワールド』じゃありませんか！　そういえば『ドカポン』って『転生學園幻蒼録』と同じく、アスミック・エースさんのソフトだったんですね（笑）。それにしても何という偶然。「ええ！　たっぷりと遊ばせていただきますとも」そう心に誓いました（笑）。家に帰ってからさっそくプレイしてみたんだけど、こいつは前作以上にヤバイっす!!　かなり危険（ハマる）な薫りがします（笑）。まず、吉崎さんの描いたキャラがカワイすぎ！　今作は条件を満たすと転職ができるのだが、種類が豊富で、その数だけコスチュームも楽しめるのだ。そもそもカワイイキャラなのに、ペラペラの紙みたいな状態でコマになっているからなおさらカワイイ♪　ほかにも、サブキャラクター（個人的には女神ジェンティーレさまが、美しくてグラマーで優しくて好きであります／笑）、武器や防具、モンスターなどなど、イラスト系はどれもこれもすべて最高です。ぜひすべての種類を拝見してみたいものです。『ドカポン・ザ・ワールド』『転生學園幻蒼録』と、アスミック・エースさんは才能ある方のイラストを生かすゲーム作りがものスゴくうまいですね♪　それに、音楽もいいです（北極&南極エリアで流れる曲など、終盤のシリアス系の曲が超イイカンジです）♪　マップ、アイテム、ミニゲーム（ちなみにオレはフードバトルなら負けない自信が／笑）のバリエーションは非常に豊富で申し分ありません。このタイトルは、心の底から名作だと思います。ただし、気をつけないと、友情や家族の絆を破壊しかねませんが（苦笑）。

このゲーム、まずは魔法使いを選んでゲームをスタートさせたのだが、コンピュータキャラの盗賊に、あまりにもアイテムを盗まれてムカツいたので、自分も盗賊を選び直してからゲームを再スタート（苦笑）。そのうち、忍者になるための条件を満たしたので忍者になりました。さすが上位職だけあって、役に立つ特技がいろいろ増えます。もともと忍者にはなってみたいなぁと思っていたので、一応満足はしたのだが、じつはもう１つ気になる職業があった。それは説明書にイラストだけしか載っていなくて、職種まではわからないのだが、黒のレザーコートとパンツに身を固め、ブーツにはスケルトンの飾り……。まるで殺し屋みたいでカッコイイのだ。そんなワケで、いろいろ調査した結果、ネクロマンサーという上位職があるらしいので、それかな？　一応、忍者のセーブデータは残しておき、ネクロマンサーになるべく再びトライ！　で、気に入ったほうでゲームを進めていくつもりです（笑）。さてさて、結果はネクロマンサーの勝ち。やっぱり殺し屋のようなあの職業はネクロマンサーで正解でした。見た目のカッコよさプラス、戦う相手をステータス異常にしたり、スキルを封じることができる特技にも惚れ込んでしまったのです（笑）。この職業にしてから、あれよあれよという間にトップにおどり出ることに成功。イヤガラセもヤリ放題なのだ。いや〜、楽しいっす♪

もちろん、こういうゲームは必ずイヤな目にもあいます。でもオレは、毎回自分の番の前に必ずセーブをして、イヤな目にあったら即リセットをしてやり直しちゃいます（セーブやロードするのにけっこう時間がかかるので、楽な作業ではないんだけどね）。そんなやり方をして楽しい？　と人に言われますが、楽しいんだな、これが（笑）！　人に迷惑かけているワケではないので問題ナッシング。やっぱり、ゲームは楽しまなきゃね♪

なんだかんだと楽しくプレイしているオレを見て、嫁も遊んでみたくなったようなので一度セーブをしてから、また初めからチャレンジ。もちろん嫁とは同盟を組みました（笑）。今までの経験を生かして、余裕でトップになれると思っていたのだが大間違い！　ビリでした（汗）。そううまくはいかないもんですね（苦笑）。でもいいんだ。オレがダントツ一番のデータもあるから♪（笑）



イラスト／江本聖

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係もおまかせです。

★『ドラゴンクエストⅧ』発売記念～『ドラクエ』の明日役立つお話

ついに『ドラゴンクエストⅧ　空と海と大地と呪われし姫君（以下ＤＱⅧ）』が発売されましたね。きっとすっかりハマって寝不足になっている方も多いことでしょう。ここを読んでいるヒマもないっていう人もいるのではないか、という点がちょっと心配ですが。

私は前号の予想どおり、甥っ子（小学校4年生）の質問攻めにあっています。彼は私のことを『ドラクエ』の神様だと思っていますので「街から出られないんだけど」や「吊り橋はどうやって渡るの？」という謎解きからシステムにいたるまで、何でも聞きにきます。ヒントを与えて少し考えさせようとも思いましたが、かえって時間と手間がかかるので、ほとんど「歩く攻略本」状態です。

途中でプレイしているところを見ていたら、レベルがそこそこ上がって、もう簡単に倒せるハズのモンスター「串刺しツインズ」が現れると、なぜか一所懸命逃げようとします。「もう倒せる相手じゃない。逃げてると経験値がたまらないよ」と声をかけたら「ボク、ピーマンキライなんだもの…」ですって。カワイイとこありますね。

さて、『ＤＱⅧ』の発売を記念して、『ドラクエ』のトリビア的なネタを少しご紹介していきましょう。まず、今回は会社編からいきましょう。

現在の発売元である株式会社スクウェア・エニックスは、平成15年4月にエニックスがスクウェアを吸収合併して現在の形となりました。比較的最近のことですので、皆さんご存じだと思います。このエニックスの部分が『ドラゴンクエスト』シリーズをリリースしてきたこともご存じですよね。

エニックスは1975年（昭和50年）に住宅情報誌などを発行する出版社、株式会社営団社募集サービスセンターとしてスタートしました。公団などの空き室情報を提供するのがメインの仕事だったんですね。この仕事で成功した資金を元手にいろいろな事業展開をしたのですが、そのなかにパソコンソフトを開発する事業があったのです。

このときに資本参加してきた企業のなかで、とくに大きかったのが小西六写真工業株式会社です。後にコニカを経て現在のコニカミノルタホールディングス株式会社となりました。

話はちょっとそれますが、第1作目の『ドラゴンクエスト』がヒットし、『ドラゴンクエストⅡ』の発売時には早くも行列騒ぎとなったのですが、このころを境としてゲーム流通業界に新しい勢力が参入してきたのです。それが大手カメラ量販店でした。

当時のファミコンソフトはＲＯＭカートリッジ方式でしたから量産が難しく、需要に対してなかなか生産が追いつかずに売り切れ騒ぎが起きることがしばしばでした。というより、人気ソフトは必ず品切れになる、という状況でした。

当然、販売店はその商品を仕入れることができれば確実に売上げが上がります。ですから、熾烈な仕入れ競争が起こります。メーカーと小売店の間に位置する問屋がその配分を行うのですが、メーカーから問屋に出荷する時点で、それまでの販売実績などに応じて配分がなされます。

ですから、それまであまり販売実績のなかった大手カメラ量販店各社が、売れ筋となる『ドラゴンクエストⅡ』をそれほど確保できるハズはないのですが、いざ発売となるとかなりの数が大手カメラ量販店各社に流れたことが判明しました。

当時「これは大手カメラ量販店各社が、出資元である小西六にカメラの販売をネタにして圧力をかけたのでは」というウワサが飛び交いました。あくまでも当時のウワサで、確たる証拠はありませんが、玩具系の流通関係者は誰もがそう思っていました。もう時効だと思いますので、当時の関係者で証言してくださる方はいないでしょうか。もし、『ドラクエ』の発売元の出資者にカメラメーカーがいなかったら、現在の流通が大きく変わっていた、という話になるとおもしろいのですが。

で、話を戻します。1982年（昭和57年）このパソコンソフトを扱う会社が社名をエニックスとし、全国規模のゲームプログラムコンテストを開始しました。このコンテストからは『ドアドア』など当時大ヒットとなった作品が生まれました。

そして、応募してきた作品のなかから優秀なものを製品として販売する、エニックスのスタイルができあがりました。ご存じない方も多いと思いますが、エニックスは自社でソフトを制作していません。あくまでも「パブリッシャー」（発行者）です。『ＤＱⅧ』も制作はレベルファイブという会社です。

パブリッシャーという言葉は耳慣れないかもしれませんが、ソフトの開発をプロデュースし、完成したソフトを流通させる会社と考えていただければいいと思います。

そして1985年（昭和60年）『ドアドア』でファミコンに参入し、その輝かしい歴史がスタートします。この続きはまた次号で。

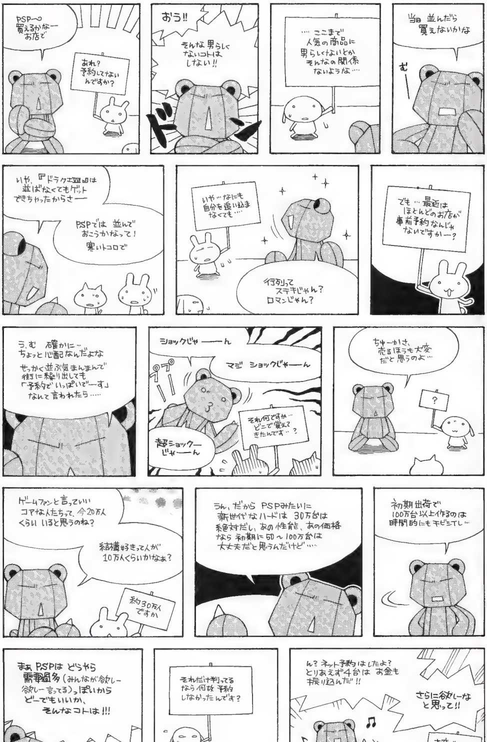
■前号の原稿執筆時からずっとテストプレイしてるのが、同じくエニックスの看板ソフトの1つだった『いただきストリート』の最新作『ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート Special』(長いタイトル！）です。２大ＲＰＧの歴代キャラクターと設定を使ってプレイできるっていうのは、ある意味反則に近いですね。ズルいです。グラフィックや仕掛けも本当にすごいですよ。お正月やクリスマスのパーティゲームにもオススメです。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

ありがとうございます！ お疲れさまです！ おはようございます！ あいさつのできるさわやかな青年を育成する究極の読者様ページ！ 基本はゲーム！ だけど中には……なんていう、だらしないフレキシブルなコンセプトです！



まんが／岩瀬さとみ

「PSの奴隷」は素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！ ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ1枚の方が採用率は高いです。2004年はeメールではなく、ハガキの時代ですよ！ いや、コレ本当。笑。

12月です！ クリスマスです！ 年末です！ そして、寒いです！ 雪です！ PSPです！ もう、楽しすぎです。相反して懐は寒すぎですけどね〜。正直、お金は出て行くばかりなのでした…。まあ、お年玉とか……あげる立場になると、悲しいものですよ。

奴隷のど

今日は新型の携帯ゲームマシン、DSP-DS-Xが発売される。このマシンは、世界初の立体液晶の採用により、ゲームの世界に新しい何かをもたらすと期待されているのだ。立体液晶というのは、通常言われている立体映像とはかなり違う。文字通り、液晶の液の部分が指定された電気信号によって様々な形を形成させ、質感のある立体像でのゲームが行えるという代物なのだ。「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は、略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、本当のコトが書いてあるのが特徴」っていうのと同じくらい、エキセントリック！　ゲーム機もココまで来たか〜って感じ？

今年の冬はどうにも暖かかったり、地震が来たり、水害があったり、日本全国ちょっとオカシイ感じです。これまでの常識が通用しない時代になって来てしまっているのでしょうか？　正直、これから先の未来を予測できた人が生き残る……みたいになったらちょっとキビシイですねぇ。常に一か八かな勝負です。

とりあえず、保険加入からですかね。



▲山形県　あけこさん：まあ、見た目が華やかな方が〜楽しいですしね。とくにこのゲームは戦闘シーンの動きが細やかで、いつまでも飽きないのもありますよね。



◀宮城県　しいなれいむさん：授業って……黙って何かを教えられているタイプの人はいませんからね。納得させるのは大変そうです。



▲神奈川県　茗園の中村さん：自分のペースでプレイしていくのが一番ですからね。結果、積みゲーになっても、それを消化していくのが楽しかったりしますし。積まれてるとやる気も出ますしね。



▲秋田県　天野雪那さん：イベントとかでもバンバン話したらさらによかったんですが。贅沢ですね。



▶宮城県　ほしなれいさん：実際に使ってみると、かなり面白い人もいますからね。固定もいいんですけど。



▶滋賀県　ぷ〜ねさん：買い換えにはバッチリなんですよね。HDD接続に関してはまあ、ちょっと残念ですが、現状どうしても必要なのはオンラインゲームだけですから。しかし、そのサイズにはビックリですよねぇ。旧PS2と並べると、技術の進歩はココまできたのかぁ〜とシミジミできちゃいます。



▲秋田県　伊達マサムネさん：ああいうアレンジは良いですよね。懐かしいファンにもバッチリで。



▲兵庫県　エディさん：ムダに食したり遊んだりすると、本当に、いつの間にか時間が経過しちゃうタイプのゲームですよね。というか、ここ最近特に九龍ネタのハガキが多いです。



▲宮城県　しいなれいむさん：予定が掲載され続けているタイトルって・・ありますよね……。



▲福井県　結樓さん．この冬はどうにもこうにもですよね。



▲大阪府　友能彩さん：シリーズゆえの楽しさもありますしね。



▲福岡県　鳴月港さん：学ランとかスーツとか、キッチリ系が好きな人って多いですよね。



▲愛知県　名古屋の妹さん：顔色悪い。笑。



▲岐阜県　飯塚ミルさん：もう、盛りだくさんすぎですから。

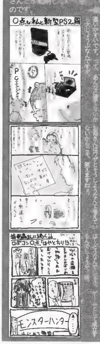
「私は、就職2年目のサラリーマンなんですが、高校2年生の弟に、将来のことについて相談されてちと、悩んでます。弟はとにかく給料の高い仕事、それこそ、ちょっと怪しい感じの職業でも、金は金と割り切って考えているみたいなのです。なんていうか、その考え方が間違っているとは思いませんが……法律に違反していなければ、何をして稼いでも、関係ないのでしょうか？　就職して働いて、それなりにいい歳になった自分ですが、そんな基本的なことすら判っていないことに唖然としてしまいました。どう思います？」埼玉県目黒少佐さん：

お金を稼ぐというのは実はそれほど大変なことではなく、まずは「働く」ということが大切なのだと思います。働くことさえできれば、お金は手に入ります。多いか少ないかの差はありますが。基本的に仕事とか、お金に対する考え方は、その人が置かれている状況によってまったく違ってくるわけで。病気がちで、働きたくても働けない人はまずはお金が必要でしょう。ギリギリに追いつめられた場合は、法律に違反していないのなら、例え抜け穴みたいな仕事だとしても、手を出してしまうかもしれません。生きていくにはある程度のお金が必要なのです。日本という国で、普通に生きていくのであれば、それは絶対でしょう。ですが…だからと言って、お金が稼げればどんな仕事でも関係ないというのもどうかと思います。働くのであれば、やはり、自分の適性に合わせた仕事の方が楽だし、続けられるからです。それこそ、消費者金融関係の仕事は対人関係能力の低い人にはスゴクツライ仕事の様に思えます。貸すノルマも厳しい上に、回収担当になった場合、何十、何百もの人が泣いて許しを乞うても、無視できるだけの強さが必要です（正規業者の場合、脅したり暴力で取り立てたりは無いそうですが、イヤミな電話攻勢とかは当然するわけで）。逆に家でずっと引きこもって仕事をするタイプの仕事がダメだっていう人も多いでしょう。モノを売りに行く営業が得意な人もいるでしょうし……。とにかく、お金を稼ぐということと、働くということは、その人の今いる状況に合わせて、考え方があり、そして自分で切り開いて行かなければいけないモノなのだと思うのです。ですから、貴方が例え弟さんにでも、適切なアドバイスがしづらいのは当然のことなのでしょう。金さえあれば…という考え方も、間違いとは言い切れませんから。自分のために、自分が愛する人のために、働いて、生きていくということはシビアです。そのシビアさの先に何かがあるから、乗り越えて行けるワケですが。

ロボコン0点な人

今年最後から2番目のロボコンの巻

妙に暖かいなーと思ってたら急に寒くなった。ようやく冬って感じだよ。（ほ）



ダメだ（笑）。一発ネタにもなりそうにないや、本気でやったらきっと暴動起きるね。まぁ、あとで潰せるよう適当な若手を使うとか、無名のそっくりさんを使うとかでない限り、自分は誰になっても構わないや。不謹慎な言い草かもしれないけど、ルパンのときのように万が一が起きてから慌てて替えるよりも、今じっくりと検討して替えた方が良い結果になるだろうし。ただ、どうしたって最初は反発があるでしょうね。25年もやってきたのだから。むしろ受ける側は相当なプレッシャーになると思う。でも頑張って欲しい。これからドラえもんを見る子供たちにとってはそれが本当のドラえもんの声だろうし。自分も昔ウルトラマンティガを見て、こんなのウルトラマンじゃないやいって文句言ってたもんだが、すぐに馴れちゃいましたし。今の子供たちにとっては旧ウルトラシリーズの方が偽者扱いですからねぇ。時代は変わっていくもんです。とかいいつつも、今だに栗貫ルパンには違和感あったりもしますが……。（ほ）

ドラえもんの声優は多分、無名の俳優が担当するに1票　いや、ドラえもんだけなら中居でもいい。（魔）

奴隷のど

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「PS2の奴隷」の3つ（当然、付録などでの採用も含まれます）。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、今回も作ります。内容は右ページを見てね！　毎号、ポイント獲得のために熱いバトルが繰り返されています。次の決算号はまだ未定です！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってます。ハガキでGO！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。CGは必ずハガキ（またはサイズの紙）にプリントアウトして送ってください。

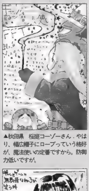
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

前回注目と話した『MOE』はようやくちょこっとプレイ。やっぱ最初のキャラがみるみる育っていくのはどんなゲームでも楽しいね。それでも結局やりなれたMMORPGに戻っていくのはもはや習慣になっているからか。（中）

『DQ8』はどうですか。年末は毎度のことながらやるヒマがないので、あまり情報を入れないようにして年明けにでもやるつもりですよ。しかし『7』から4年以上の時間をかけて出すとは、よほど金がないとできんし、それだけの収益力があるからこそだね。別に『DQ』に限らず、コンシューマの開発費は大作になりゃ億単位は当たり前。もはや新興メーカーの参入する余地はない。今後ハードが次世代に移行したら、さらに業界再編とかありそうだね。それに対してギャルゲーの分野ではいまだに新規参入があったりするからおかしなもので。といっても将来性があるわけじゃなくて、元手がかからないからだけどね。18禁PCゲームを移植し、その移植作業は原作元におまかせにすれば開発費はほとんどかからないからさ。原作信者のお布施である程度本数を確保できるって読みもあるっしょ。結果的にこれが"大人気とはいかないけど評価は高かったゲーム"の掘り起こしになればいいんだけどね。俺個人のレベルでも、仕事で記事を書くゲームの原作をプレイして魅力に触れることがあったりするから、移植自体はありだと思うんだけど。まあ実際のところは原作の人気並みで終わるケースがほとんどなのが悲しいところですが。

（ロボコン0点な人からの続き）新しいドラえもんの声に関して推測してみましょう　個人的には、のび太の声は日高のり子さんがピッタリだと思うのですが、この辺りのベテラン&売れっ子声優の起用は難しいと予想。なぜなら、一度ドラえもんのレギュラーになると、ほかの声優の仕事がこなくなる恐れがあるから。サザエさんでもそうですが、この手の国民的人気番組のレギュラーになると、やはりイメージの固定は避けられなくなるかと。そこで、ほかに声優としての仕事がこなくてもいい、タレントか若手俳優を使ってくるとみた。例えるなら、「こち亀」の両さんを担当している、ラサール石井のようなポジション。ラサール両さんも最初は違和感あったけど、今ではすっかりハマり役なので、この線でいけるのではないかなと。その辺りも踏まえて色々考えてみた結果、大穴としてSMAPの5人というのはどうだろうか。子供にも人気あるし。とりあえず、ドラえもん：中居、のび太：稲垣、スネ夫：草彅、ジャイアン：木村、しずかちゃん　香取で想像してみる……。やっぱ

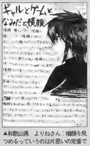
……というか、こっちの仕事を……しめ切り判ってるんだし。（魔）


▲秋田県　桜庭コーゾーさん：やはり、帽子にローブっていう格好が、魔法使いの定番ですからか。防御力低いですが。


▲茨城県　くぽちさん：いや…そうじゃないですけど、静かにガッツポーズで。ってそんなことよりも試験、試験。


▲京都府　水樹珠色さん：感情の起伏が小さい人って、どこか必ず無理しているところがありますからね。癒したくなります。


▲和歌山県　迅星キクさん：巨乳はオタクじゃなくても、好きだと思います。ネコ耳はまあ、確かに、限定な気もしますが。


▲和歌山県　よりねさん：横顔を見つめるっていうのは片思いの定番ですが……正面からだと見つかっちゃいますからね。


▲京都府　羽竜そうさん：ゲームとかマンガの変な髪型は一真似しようとしてもできない、ムチャなモノが多いですよね……。


◀宮崎県　ひよりさん：欲しくて欲しくて〜で、やっと買えたゲームってウレシイし、感動しますよね。さらに、そのゲームが自分にとって面白かったら、さらに感動なのです。

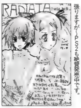

◀大阪府　箱の人さん：なんでも皇さんが世界を救う。それでいい気がします。このゲームは、一介の冒険者がいつの間にか〜っていう段階が非常に上手かったですから


◀福島県　もぐもぐさん：完璧なクリアを目指してしまうのは、もう、人間の性なんでしょうかねぇ。やり尽くした！　っていう爽快感がいいんでしょう。やはり。


▲埼玉県　こんじゅさん：ここまできちゃったらスゴイのを期待して、発売日は気にしないっていうか。

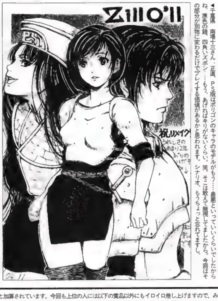

▲東京都　lightsさん：楽しそうですよね。1人プレイでも盛り上がりそうです。ムダに。

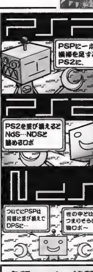

◀茨城県　東左亜子さん：というか、そもそも、全武将分のストーリーを楽しむだけでも時間かかりますしね。良くも悪くもこのシリーズは、歴史を知っている人でもサッパリ展開が予想できませんから。その分、やりがいもあるってなもんです。笑。秀吉が猿の着ぐるみじゃないのは確かに、なっとくがいきませんよねぇ〜。


◀大阪府　雪紅茶さん：ちょっとお値段が張りますが〜PS2も絶賛発売中です。


◀兵庫県　胡琴明さん：正直、雑誌の間に挟まってると紛れちゃいますよね。


▲熊本県　水奈あきさん：きましたねぇ。新作。毎回、テーマがあって、前作をそのテーマに合わせて修正する方向で進化している気がします。このままだとどんどん無敵になっていく気も。


◀千葉県　南場十三さん：正直、PS版はポリゴンのキャラのモデルがもう？……最悪といっていいくらいでしたからね。原色の鎧、四角いズボン…もう、あげればキリがないくらい。笑。そこは敢えて無視してましたから。今回はその部分が別物に変わるだけでプレイする価値があるかと思われます。シナリオ、もうちょっと忘れ



各種コーナー絶賛大募集中なのです!

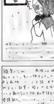
「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

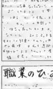
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

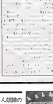
「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！かもしれなかったり。

「職業のひ・み・つ」：あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生もOK！


◀愛知県　みりんさん：音程がキチンととれていると、良い点数がでちゃうみたいですからねぇ。ちょっと変ですよね。


◀山梨県　狩さん：そうですね。その人はアレでしたが、やさしく素晴らしい看護師さんの方が多いと思います。


◀新潟県　マルコさん：調べ物の発表っていうのは、やはり勉強になりますよね。人間関係の築き方とか。

うちの冷凍庫には物が入らなくなってきています。霜（しも）が上下左右と奥に、分厚くはりついてしまっているからです。内部の天地幅はもはや10センチぐらいになっていて、アジのひらきやアイスジンの瓶も霜に深く埋まったままです。こりゃ、ちょっと溶かさなきゃダメだと思い、しばらく扉を開けたままにしておきました。溶けた水が外にこぼれないようにと、冷凍庫にタオルを1枚突っこんで…………ということを、たしか、だいぶ前にやらなかったっけ？ と先日、思い出しました。いつのまにか自分でふつーに扉を閉めてしまって、忘れていたのでした。冷凍庫を開けました。タオルが冷凍庫の一部になって、かちんこちんに固まっていました。以前にも増して冷凍庫が狭くなったのは言うまでもありません。（ぴ）



まんが：富山県 ふじな「どこの星の人？」どこの星の人なんだい！・イラスト／NDO

ランキング発表

1135：ゆとり
1035：さじの素
975：捧かける
830：ちりがみ
790：水柾珠呂
735：木ノ下根っ子
：はるけろ
725：飯塚ミル
695：春灯
625：はつむ
620：くぼち
：友能彩
615：塚越まみ
610：樹季
600：石橋銀次
：日文よういつ
580：亘莉ススム
570：鮎
565：機蕃鎖ノム
555：COS:D
550：崎原聖丸
545：820
540：喜来ユウ

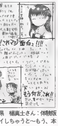
●535 小狸困、●530 美茶、桃湯、ラボラトリィ、●510．玉三郎、中原李加、●495：水奈あき、●490．鈴原きゆ、●485．ナリ太、●475：黒塚ユイハ●465：鈴木鉄神、●455．ぐん、●450：ぐなぐな、●435：蓮ウリ菊、●425．斎藤礼、じろちょこ、●420：麻生ケイ、●405：天野雪狐、古橋七、雪月花ちゃぱ吉、●400：あけこ、雨五、史月星、●390：虎屋みさき、フシギ、●385：ヒガシ、●365：柏曜日、●360：梅乃アヤ、●355：快晴四生、みりん、●350：名古屋の妹、●340．宇奈月なる、●335：梅桃あさま、ナルミ、●320：コリシャ、ザイド、すのこ、●315：るりるり、●310：西川リナ、●305：ゴン吉、ソラ、ひゃくはち、●300：H・制作所、絆愛美、マツキ浩嘉、若桜次郎丸、●290．高橋智子、●285．伊達マサムネ、●280：三浦奏舟、水瀬あかざ、無月ちも、●275：蘭丸、●270：杉崎ナオ、水坂夏海、●265：流樹、●260：哀、武央、●255：いぶき、大虎つぐみ、御珈琲澄、こんじゅ、●250：岸本智、しいなれいむ、りゅん太郎、●245：たぬ、太衛いりす、●240：八神くりす、●235：あまぞねす、keiko、ちょこぬり、bunno、吉永こまち、夜生桜乃、Y・Y、●230：蒼花りゆ、如月なな、きのみ、木村美羽、白河風華、にょろろ、原緑、●225：トロピカル、無々月、狼司、●220：春日辺さつき、神無月悠、素多田、たけまち、ひぼぼたます、●210：嘘吐山口、EKA☆、荒城河月、●205：イソベンタン、●200．和泉ゆうき、深緋百合猫、●195．苺桜、カケ、久作、久米田夏緒、●190：香月聖架、春影杏花、皆戊右京、ゆり、杏子、よりね ☆185ポイントは6人、180ポイントは6人でした。



◀愛知県 如月ゆーなさん：ゲームとしてもかなりレベル高いんですけどね。対戦とか熱いですし。デザインも……怖い……ですかねぇ？



◀神奈川県 さくらさん：新しいイベントだけあって、大変だったみたいです。ヌイグルミのポリタンはいろいろなところに出没してたりします。



▲群馬県 楊真士さん：体験版をプレイしちゃうと〜もう、本編をプレイするしか！


▲愛知県 みりんさん：細かいメッセージはイロイロとありますからね。



▲宮城県 黒塚ユイハさん：兄メカ！ どうせなら『ゼノギアス』が良かった気も……。



▲東京都 鈴原きゆさん：あり得ないというか、実際にこの髪型できるんでしょうか？


▲東京都 芽組カオルさん：挫折しつつも、がんばれる。それが大切な気がします。


▲東京都 もぎもぎ蜜柑さん：どうなんでしょうねぇ。ダークな雰囲気が良い感じですが……。


▲東京都 ひろかさん：まあ、新システムは慣れて、さらに考えるのが楽しいかと。



▲長野県 結奈わかさん：敵を仕留めて、さらにコンボが入ったときは……うれしいですよね。



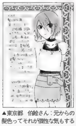
▲静岡県 仙茶さん：そういう時期も大切だと思います。割り切ってファイトです。


▲東京都 じろちょこさん：どうなんでしょうねぇ。ネタさえあれば出そうですよね。



▲愛知県 みりんさん：オンラインなら、パソコンも欲しくなっちゃいますよねぇ。


▲東京都 そぞろさん：音ば下げるか……ヘッドホンですね。正直、ちょっとドキドキです。


▲東京都 伯絵さん：元からの髪色ってそれが個性な気もするんですけどねぇ。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは12月20日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いのローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の内紛に巻き込まれたが、無事解決。新たな旅に出ることに。

「では、反抗軍は南から。我々は北から行こうと思います。遊撃隊とでも思って頂ければありがたいですね。アル意味、これ以上にないオトリかと思いますが」

ローディンの提案は、多分、エイカン翁が言いだしたくても言えなかった作戦だったハズだ。彼らには、ボクらを信用しきれなかったという引け目がある。そんな存在にオトリに立ってもらおうなんていうのは、余りにも都合が良すぎる。大事を為すためにはそんな見栄や外聞など構っていられないのが戦争のハズだが、この国にはソレを良しとしない意気が残っている。だからこそ、鉄錬と質素なんていう我慢の考え方が認められているのだろう。

「ふむ……ありがたい。ローディン殿、感謝する」

エイカン翁が深々と頭を下げた。それに追随するかのように部屋にいた他の人たちも同じ姿勢を取る。なんていうか、キレイだった。強制されたモノではなく、自分たちの内側から行われた行動は、周囲の雰囲気すら統一してしまった気がした。

それから数日は様々な準備に追われたが、ボクとキューはもっぱら敵の情報収集をすることになった。キューの情報収集能力は特に摂政モウセンのいる東都エイケイ方面に対してはそれほど役に立たなかったが、それ以外の細かい情報の補足には十分役にたっていた。

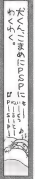
「んでさ、ボクラの敵は〜どんなの？」

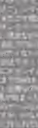
北周りで東に。まずは、街道を真っ直ぐ北に向かう。日差しが日増しに厳しくなって来ていた。湿度が高いので砂漠の暑さと違い、ムッとして息苦しい。

静岡県 ムラクモ遥さん：


◀京都府 水柾珠呂さん：そろそろ刀を巡る戦いが始まりそうです。新展開とかもあり？

ハードの神様の犬Σ





読みたいときに見つからず、結局は同じ本をまた買ってしまったり、あまつさえ友人に必要なところをFAXなどで送ってもらう」なんていうことです。冗談ではなく、こんな人が本当にいらっしゃいます。まあ、こういう人は「持っていることこそが大事」というところもあるのでしょうが、あいにく私にはそういう趣味はございません。読みたいときに見つからなければ、それは「持っていないのも同じ」くらいに思っております。であるからこそ、整理整頓はキチンとしておくべきだと常日頃より考えているのです。しかし、そうはいってもスペースは有限。最終手段としては、富士通の「スキャンスナップ」などの高速スキャナで、閲覧頻度の低い本から順にスキャンして電子化してしまうことも考えております。こうすると検索性も高まるのでいいのですが、どうしても「本は本のかたちのまま読みたい」という部分がありまして……まあ、マンガ雑誌をスキャンして専用ビューアで読むなんて人が最近増加の傾向にあるようですが、私にはどうしたって抵抗がありますねぇ。（だ）

気になるよね……ナムコだし……。（魔）

宮田ハム彦真剣です！

『MGS3』の記事を担当させていただいています。で、先日ライターさんと、「なんか楽しい企画でもしたいねぇ」と話をしていたところ、出た案。その1、スネークのようにいろいろなモノを食べてみる。なんかちょっと楽しそうです。でも、ネズミは食べたくないなぁ。その2、サバイバルゲーム。楽しそうだけれど、装備品（迷彩服や銃）を買うだけでけっこうな値段になりそうです。その3、CQC合戦。なにソレ？ ……どうゆう企画かをたずねてみると、「スネークが繰り出すCQCの"直投げ"を実際にしてみて、相手を何秒で気絶させることができるかを競うんです。気絶をするまで何度も"直投げ"をするんですよ」とのこと。そんなのやりたくねぇよ…。（ハ）

先日電車に乗っていたとき、至近距離にいた女性2人会話。A：この前、舌に穴開けちゃった。B：まじで、見せて見せて。口を開けて舌を出すAさん。B：痛くないの？ A：おへそに穴あけたときよりも痛くなかったよ。そう言って、シャツを胸付近までたくし上げておヘソを見せるAさん。B：なにソレ〜。キレイ！ A：ネットオークション競り落とした7万円の宝石を入れているんだ。あんたも開けない？ B：私はいいよー。やんない。……と、こんな会話をしていたんです。電車の中で7万円の宝石が入ったおヘソや、銀色の玉が埋まった舌を見せてくれたAさん。なんか、ごちそうさまでしたって感じです。

ごちそうさま！ ごちそうさま〜（魔）

決算後時間がかかってます！ 既に2回分です。賞品です。オリジナルテレカ（もしかしたら図書カードになるかもしれません）、Tシャツ、奴隷手帳、オリジナルシール、さらに商品券などがラインナップされています。問題の何ポイントの人〜賞品がもらえるのか？ ですが、20P以上となりました。つまり、4回採用されたことのある人はシールが届くことになります。お楽しみに。さらにさらに、オリジナルで何か作ろうと画策中。うーん。これまたお楽しみに！ 実際に使えていい感じのグッズになる予定です。最初はオリジナルパソコン！ とか言ってたら、本気で悲しい目をされたのでやめました。笑。賞品は随時発送しますです。（魔）

「雪は好きです。北国生まれで面倒なことも多いんですが、個人的にキライじゃありません。が。雪とか寒さのせいでカワイイ格好ができなくなってしまうのが悲しいです。自分は身体を鍛えて、綺麗なボディを保ち、露出度の高い衣装をこう、格好良く決めて！　っていうのが理想なんですが〜いかんせん、北国ではソレがかないません。肌が荒れちゃうのもなんなんで、厚着するうちに、理想とはかけ離れていきます。仕方ないんですけどね……。オシャレは場所にあわせてしないとダメなんだろうなぁ……と、今年も寒くなってきてからミニスカで外に出てすっかり風邪をひいてしまってから考えたりしたのでした。これで５年連続で初冬に風邪をひいています……笑」岩手県　ヤスヤスミさん：

奴隷のど　山盛りOK

「オタクとは、モノの置き場に、困る人」なんて川柳がございますが、当欄までご覧になるような方には、非常に身近な問題ではないでしょうか。もちろん私もそうでして、最近は一層この問題が顕著になってまいりました。思えば、ネット通販１回で、書籍を30冊とか買うことがあるのですから、あきれるほど当然の話といえましょう。しかも、書籍だけではなくゲームやＤＶＤも増えていくのですから、もはやあきれはてて声も出ません。しかし、ただあきれているだけでは整理整頓できません。ではどうするかといったら、処分するしかないのですが、それでも、やはり、スペースが足りなくなってきます。これまでは断腸、本当に断腸の思いで「マンガをすべて処分する」などをしてきたのですが、もうどうにもならないところまで来ました。なにしろ「必要最小限」を合言葉に、敬愛してやまない手塚治虫先生のマンガ数百冊を処分してしまった私です。もはやマンガは現在連載中のものを中心に数十冊程度しかありません。私が一番イヤなのは「整理整頓されないまま、いざその本が

Nights of Knights　ナイツオブナイツ

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　かなり燃えるモノが！（魔）



◉手軽に参加したい人は……

HP　つよさ　かしこさ　すばやさ　こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ６文字まで
職業	番号を書く。①、②またはA〜S
開いた場所には特徴やイラストを！	
住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト203は「ワトソム要塞の攻略」です。シアス共闘都市群の東メーン湾に浮かぶワトソム島は要塞島として有名で、この湾岸の防衛の要として昼夜目を光らせています。１年前に開戦したモノの、膠着状態にある隣国ミジュール共和都市国家では、この要塞があるために、湾奥深くに海軍を派遣するコトができず、大規模な物資の輸送など全面的な作戦を展開できなくなっていました。今回はこの要塞をなるべく無血で奪取し、ミジュールに有利な状況を作り出すのが目的です。ギルドはその存在自体を認めないシアス共闘都市群の幹部たちを排除したいと考えていたようです。冒険者は隠密行動を取る必要性があります。選択はつぎの３つ。１：ワトソム島の地下に出るはずの地下水路跡をくぐる。当然、結界や魔物が待ち受けているハズ。２：変装して慰問団に紛れ込む。職業や能力値の設定が難しい。３：正面から突っ込んでいく。島に繋がる巨大橋を渡りきれるかが勝負の分かれ目。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定。

しめ切りは、次号本誌（295号）発売日の2004年12月24日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど203」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合いません。なので、今回の募集は次の次の次発売の298号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第295号　12月24日発売号：第289号発表
第296号　１月14日発売号：第291号発表
第298号　１月28日発売号：第293号発表

今回のあて先「DPSど203」

◉もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ〜Ｓの英数字を書けばＯＫ）。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりもすばやさが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士

：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士　Ｊ．水の符術士　Ｋ：風の符術士

符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶：かしこさが重要。→つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い．かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い．契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ〜Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だからなのです。クエスト、そして選択にあわせて、イロイロ数値を変えてキャラを作成し、応募してみて下さい。狙ってＭＶＰ（最高に活躍した人）を獲得するのはかなり大変です。

次ページは288号募集分発表



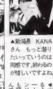
まんが／東京都　じろちょこ（ツボは割るモノですからね。きっぱり）・イラスト／六堂秀哉



▲東京都　春日辺さつきさん：視力は良くなりますよ〜訓練次第で。



▲愛知県　ちんどん屋さん　妄想力バンザイです！　というか、楽しすぎです。



▲新潟県　KANAさん　もっと潜りたいっていうのは同感です。終わるのが惜しいですよね。

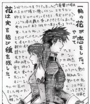
◀山梨県　摂さん：夢に見るようになったら、やっと一人前……？　笑。あのダンジョンシーンってどうにも頭のどこかに引っかかるんですよね……。

◀徳島県　寿春太一さん：ただ……現実には、永遠はキビシイし、ツライと思うんですけどね。人間ですから、弱い部分、泣く部分も多々あるわけで。

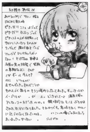
◀京都府　羽竜そうさん：キャラが継続して大活躍はシリーズ通してないですからねぇ。今後どんな展開になるか判りませんが。

◀石川県　狼司さん　自分の構想次第で、家具とか間取りとかキチンと決められたら面白そうですよね。それによってステータスも変わったりして。

◀秋田県　伊達マサムネさん：この後、彼は登場するのでしょうか……？　ちょっと謎のママです。あれっきりってことはないと思うんですが……。











◀愛知県　みりんさん：まあ、そういうルールがないと、ゲームじゃ無くなっちゃいますしね〜。愛のために頑張ってプレイも大切なのです。

◀大阪府　友能彩さん：未だにプレイできちゃいますからね。しかも面白いですし。過去のゲームとは言えないですよね。ここ数年、この手の作品多いです。

◀埼玉県　渡ユメコさん：シナリオ関係は、増加すればするほど、魅力度アップですしね。このゲームは。大分岐もさらにもうひとつ増えたりとか・・・？

◀宮城県　ずんだモチさん：ACTとして難易度は高いのですが、そのクオリティは素晴らしいわけで。何よりも、楽しいんですよね。

◀大阪府　ゆーまさん：もう、ムダに合成しているっていう意見はよく聞きます。しかも、とにかく適当に。ムダにアイテムゲットしにいったりして。

◀岩手県　石橋銀次さん：新要素は……どうなんでしょうねぇ。『ロマサガ』はもの凄い進化というか、改良されていそうですが・・。











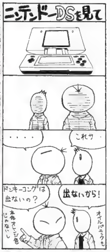


♥「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用作品上の作品。スゴイですねぇ〜。とりあえず、毎年、風邪をひいてみてるっていう根性があれば、そのオシャレに対するポリシーも貫かれているってなもんです。カッコイイと思いますよ。正直。外見なんて生きていくのに関係ないと言われがちですが、ガンバル気持ちは確実に関係あると思います。でも、無理はしないでくださいね。

奴隷のど　山盛りOK

奴隷のど

ついに仕事で使っていたノートパソコンが壊れてしまったので、新型を購入。あれこれ考えて、ＶＡＩＯのＥタイプに。ビデオ入力がついていて、モニターかわりに使えると思ったから。編集部で、ノートパソコンにＰＳ２を繋いで、モニタでゲームしながら原稿などの作業をするといった使い方を想定していたのだけど、ビデオの処理があまりにも重過ぎる。ボタンを押して、モニター上で反応するまで１～２秒かかる。多少のラグは覚悟してたけど、これでは重すぎてゲームにならん。可能なのはテキストＡＶＧくらいだろう。これなら多少無理してでも、もうちょっといいのを買えばよかった。まぁテキストさえ書ければ、問題はないんだけど……ちょっと失敗した感がぬぐえない。（ほ）



まんが／斉藤和衛（それがわかるのは、結構年寄りの証拠です……（泉）



◀山形県　ソラさん：これまた、戦闘が熱くなっていそうです。コンボ狙いは楽しいですしね。



◀京都府　和泉ゆうきさん　今回も彼女たちの心の機微がグッと迫ってくるんでしょう。きっと。



◀和歌山県　よりねさん　北京ダック。というか、略してダック……って言うんでしょうか。笑。



▲山口県　喧吐山口さん　倉庫キャラをムダに育てちゃうのは～なんででしょうねぇ？　冒険者なのに冒険しないと、なんとなく可哀想だからですかねぇ。

Nights of Knights

クエストナンバー200発表:288号発表

今回募集のクエスト200は「七龍洞窟の鍵」でした。複雑な構造をしている洞窟での戦いは、罠を避け、マップを作成しながら、襲いかかる敵を倒して先に進む……というある意味クエストの基本パターンとなりました。無効化の護符は術式結界を完全に除去できたわけではなく、その連続失敗で敵を呼び寄せるなど、難易度はかなり高かったようです。最終的に今回のクエストで完全に踏破できた者は現れず、ギルドはまず、無効化の護符を改良する方向で話を進めるようです。

MVP



◀東京都　ネフルさん：攻略スピードを重視する連携2に、[illegible]



▶愛知県　双調歴さん　呪いとか封印は時間と共に弱まるモノですしね。



▶兵庫県　COS Dさん　なんで、そんなにミニスカートなのかが疑問であります！　笑。



▶埼玉県　ゆとりさん　女を生かした生き方はツライですけどね……弱点も多いですから。



▶新潟県　篠原正宰さん　溺死したから水を使えるっていうのは、ちびしいですねぇ……。



▶秋田県　伊達マサムネさん　滅亡したってことは……爆発なんでしょうか？



▶京都府　水粒珠呂さん　小さい言葉がわかる存在って、憧れありますよね～。



▶栃木県　ゴン吉さん：尻尾でイロイロばれちゃいそうですよね　正直に反応して。



▶宮崎県　ひよりさん　オトリになると確実に命が危ない感じです。逃げ切り上等？



▶神奈川県　宮北光さん：何か目的があるんでしょうねぇ。呪紋だらけですし。



▶富山県　ふむなさん　基本が古いと、何かと大変そうです。パーツがないとか



▶岡山県　ハル子さん　1人くらい、冷静な人がいないとマズイですよね。



▶岩手県　石橋銀次さん　お金を稼ぐ大切さは知っておいた方がいいですよね。確実に。



▶愛知県　杉崎ナオさん　不思議な雰囲気って大事ですよね。占い師の場合



▶大阪府　さじの素さん　小銭稼ぎは大切ですよね　ジャラジャラと。



▶宮崎県　ユキノ灰さん　そのうち飽きてしまいそうですけどね……永遠の時間は。



▶京都府　みみこさん：ギターの弾ける女の子はモテモテですよね。



▶福島県　春影杏花さん・ぺちぺちですね。なんとなくチビしそうです　笑



▶東京都　べにをさん　ココまでってところで、戦略的撤退も大切なのです。



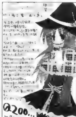
▶熊本県　定春太助さん　団長が信用できないのですねぇ～笑　いい加減そうです。



▶埼玉県　縞夜灯さん：犬。なんでもない犬ってところがステキです。非常食……



▶新潟県　捧かけるさん　お相手探しって大変そうです。しかも冒険しながら……って。



▶秋田県　風月さん　キレちゃうのは……どうにもマズイですよね　力があるなら。



▶山形県　月晃さん　ヘソだしな服は、冒険者にどうにもならないですよね……。



▶宮城県　ペンブローク乾さん・殺しのワザを持ったラッパー。ちょっと危険です。



▶北海道　ちょこぬりさん　若いうちに期待されちゃうと困りますよね……。



▶徳島県　桜うめさん　パンダ似って時点でちょっとカワイイです。



▶山口県　冬屋はるさん　アンティークって壊れやすいから保存が大変なんですよね。

まうとチビシイっていうか。そんじゃなきゃ、枯れてもういききったという「紅の豚」レベルまでいってしまうか。まあ、老人になると恋愛感情は子供のころに帰っていくっていうし。さわやかな恋愛とか、そういう以前に、青春時代に人が誰かを愛して、そのために行動するという部分の構築が甘いよなぁ。しかも、命がけですよ？命を賭けるのであればそれ相応の状況とか見返りとかないと……。戦争している国の状況とか、設定の説明もねーしな。あえてそういうオタクチックな部分を省いたんだと思うけど、戦争という狂気の説明もなく解説もなくその中で育まれる愛を唱えられても伝わらんですよ。これは、以前「ガンダムSEED」のことでも書きましたが～戦争と愛というテーマで何かを描くのでアレば、それ相応の覚悟をして欲しいなぁ……って巨匠宮崎ともあろう人がその辺を判っていないハズはないのに……ボケちゃったのかな。もう。まあ、歳だしね。そろそろ引退して、後進に道を譲った方がいいんじゃないのかと、オレに思われても仕方のない物語でした。（魔）

奴隷のど

●突撃ラッキー４　貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）　編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は7774でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした！　ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです　１枚ずつ、住所と共に書いてください。最近……当たらないなぁ……笑。

セカンドキャラの猫タルもレベル10になり（って全然育ってないけど）、適当にまったりな（ち）の『FF11』です。釣りが63になりました。やったーメインジョブのレベル抜いた。錬金が62になりました。わーいメインジョブと同じレベルだー。って位の状況です。とりあえず錬金ギルドに貢いでエプロンは貰いたいな～と画策中です。その後は、彫金メガネかな。しかし最近のインフレは凄いですな。久しぶりに競売をチェックしてみたら、欲しかったアメミットマント＋1が15万ギルも値上がりしてました。ほかにも主要な人気装備は軒並み10～20万ギル位値上がりしてますねぇ。もっと高額な例えばホーバーみたいな装備だと50万とか平気で上がってましたね。こんなだと、ギルをアイテムに替えておいた方がいいのかなぁ。（ち）

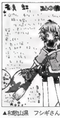
あー仕事の隙間に「ハウル」見てきました。これからちょっと感想を書きます。なるべくネタバレしないようにしますが～読みたくない人は飛ばしてください。そして、映画を見てから読んでください。笑。で、と……うん、まあ、悪くないけど……良くもないかなぁ。正直、「カリオストロ」「ラピュタ」に比べて個人的にはかなり落ちます。キムタクは良かったなぁ。あと、最高に良かったのは、マルクルの神木隆之介くん。あの「ムコ殿」の子役の子か～すげーな。声優さんだと思ってた。正直、一流と言われている声優レベルだねぇ。って、それくらい。何よりも……お話が……ちょっとね……。ちゅーか、宮崎駿は過去にまともな恋愛をしていない気がする。いや、別にだからダメってワケでなくて……人には向き不向きがあるじゃない？　「未来少年コナン」レベルならいいけど、「もののけ」レベルになると、すでにちょっとヤバイっていうか。素直に「ラピュタ」レベルの子供のなんとなくな恋愛感情を軸にお話を構築した方がいいでしょ。キャラが青年と言える年齢になってし


◀福島県　もぐもぐさん：いつもは寝てる……っていうか、動かないのがスゴイです。


◀広島県　春灯さん：バイトさせられてるってことなんでしょうかねぇ。


▲宮城県　黒塚ユイハさん：家出の原因は……。


▲神奈川県　香華みつさん：ソレが新しい人なのです。


▲和歌山県　フシギさん：3色の虹はサビシイですもんね。


▲神奈川県　きこさん：マスターいなくても平気です？


◀奈良県　ひぽぽたますさん：フルーツ王国って時点で既に超ファンタジーですから。

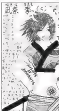

◀岐阜県　飯塚ミルさん：指揮官は冷静であればあるほど良いわけですしね。


▲東京都　鳥沢林檎さん：目的はなんなんでしょう？


▲新潟県　KANAさん：努力って大切ですから。

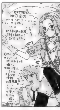

▲東京都　伯絵さん：深い事情がありそうです。


▲新潟県　高橋智子さん：準備だけでイッパイです。


◀青森県　朧吹雪さん：ふんどしは、ちょっと大目のTバックですから。昔は当たり前でしたし。


◀栃木県　Y・Yさん：身体的な欠点をけなされるとやはり、キレやすいですよね。


▲新潟県　的作さん：姉を倒すワケですね。


▲神奈川県　綾きりさん：猫型精霊はカワイイです。


▲新潟県　如月ななさん：妄想しすぎです……。


▲広島県　くまたさん：仲間の装備は大切ですよ。


◀愛知県　棚ノ戸あけるさん：運んでくれないかなっていう時点で……笑。


◀福島県　波の葉さん：修羅場とか、土壇場でどれくらい動けるかって大切ですから。


▲大阪府　雨五さん：運命すらねじ曲げ可能ですねぇ。


▲静岡県　木三山紀綱さん：暴走は～イロイロと～。


▲岡山県　あみださん：フード、怪しまれそうです。


▲和歌山県　よりねさん：運が良いと死にませんしね。


◀北海道　紅舞師さん：思いこみってもの凄く大切ですからね。武術は特に。


◀宮崎県　ひよりさん：自分でつかみ取らないと、実力とは言えないですからね。

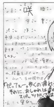

▲広島県　一希さん：隠しているのなら使わないと。


▲宮城県　くるこさん：地味な芸も大切ですから。


▲愛知県　名古屋の妹さん：人当たりは良いんですかねぇ。


▲茨城県　青空さつきさん：魔導書はカッコイイです。


◀宮城県　しいなれいむさん：パッと見で判断されてしまうのってツライですよね。


◀大阪府　栗さん：ミニスカで警察に通報されちょっと怖いですねぇ。


▲新潟県　マルコさん：わんぱくじゃぁ……ちょっと。笑。


▲秋田県　絆愛美さん：弟！笑。きぐるみ着てるんですね。


▲茨城県　鉄の仮面さん：その自爆方法はちょっと……。


▲大阪府　理斗さん：武器って本当に重いですからね。



まんガ／静岡県　木三山紀綱（みゃーみゃーっていうか、信長もかなり方言はきつかったらしいですしね……本当は）


◀東京都　春日辺さつきさん：親子で格ゲーは楽しそうです。そばに対戦相手っていいですよね。
◀千葉県　氷室黎夜さん：今回は完全に3Dですからね。MAPを冒険し尽くすのが大変です。


◀兵庫県　みのはら和樺さん：スゴイと思いますよ。後は、描く回数だと思います。


▲宮城県　しいなれいむさん：多いんですよ…正直、ちょっと多すぎなくらいです。笑。あまりに『九龍』一色なのもアレなんで、少々セーブしてるんですが…それでも……。

普通のゲームならプレイしていて眠くなってもそのまま寝ても問題ないです。いや、電気つけっぱなしで怒られたり、寒いと風邪引いたりしますが。ただオンラインゲームでは、場合によってそうはいかないです。『ＦＦ11』などパーティを組んでいるときに寝落ちしようものなら、他のメンバーに迷惑がかかってしまいます。かく言う私も自慢できませんが、何度か寝落ちしたことあります。気がつくと寝ている…‥困ったもんです。顔洗ったり、冷えピタ張ってみたり試しましたが一番は眠くなったら冷たいものを食べるといいです。アイスとか。無けりゃ氷でも○。弱点は食べてる間しか目が覚めないこと。ホントにいいのは眠くなったら素直に宣言して寝ることですな。（う）

奴隷のど

子供の頃、晩ご飯とか外にご飯を食べに行っても両親の食べる量が少ないなぁ、あれでお腹いっぱいになってるのかなぁ？　と思っていましたが、最近とくに食が細くなった自分に気付き納得な感じです。若いときは自分でも「おい、そりゃ食い過ぎだろう」ってぐらい……基本的に時間で食べるのではなく、腹が減ったら食うな感じだったので。今カタギに戻って時間で食べるのですが、食えるだろうの半分ぐらいでお腹いっぱい満足ぶん（謎）です。まぁ、運動量が減ったので小食でいいと思うのですが。ちなみに大食いの人って痩せている人が多いですな。実際ＴＶの大食い選手権の上位の人ってほっそりしていてびっくりします。私も昔は痩せてましたのでたくさん食べましたが、今は……少し痩せんといかんなぁ。　（う）



まんが／福島県　波の葉（そこでしたか……しかも命綱じゃなく、ひも　弱そうです……）

愛こそすべて

現実よりも異世界

うーん。今年の年末は、なんだかヤバイことになってませんか？　だって『ドラクエⅧ』にＮＤＳに、ＰＳＰ、そしてマツケンサンバ２ときて『ＭＧＳ３』でトドメ！　これ、受験で苦しんでいる人は大変ですな。いつ勉強できるんでしょう。とりあえずアレか、踊ればいい？　（ゴ）

受験にマツケンサンバ２は関係ないかもしれませんが、まあ気持ち踊り明かす勢いが必要なときは、あの曲を聴くと元気が出ますよ（たぶん）。ＤＶＤにはなんと、振り付け講座なるものが収録されているらしいですよ？　これはもうカラオケでマツケンするために、買って覚えるしかないですね。でも…。この前カラオケいってこの曲を選んだとき、曲の間に入るイントロの部分が異常に長かったので、ノリが悪い人が多いときにこの曲はマズイだろうなと感じました（笑）。一発ネタなのかにゃあ。あ、そうそう。きっとＰＳＰは購入するだろうから、その前に『クラフトソード物語２』をクリアしようと、今頑張ってます。ＰＳＰ買ったらもうＧＢＡはやらないんじゃないかと思えてならないからです。携帯ゲーム２台持ち歩くのはヒジョーにかさばりますしな。で、今やっとすべての魔刃が手に入って、キャラエンディングルート確定のステージ（たぶん）をクリアして、ニーニャが消えそうなとこです。もうすぐでクリアな気がしますが、今回はさすがにすべての樽や木箱を壊してレアアイテムをゲットとかはムリそうな予感。メイトルパの獣くんでもプレイしたかったけど……。しかし、「２」は鍛冶システムが複雑で放置気味（汗）。前作はレシピ見て必要な材料を集めるだけだったけど、「２」は作ってみないとなにができるかわからないから。うーん。もっと怖がらずにバンバン作らないとだめなのかなぁ。

ゲームソフト激論座談会！

「ＰＳＰ……なんか、予約大変そうです。いや、予約できてません。お店に行けば買えるもんなんでしょうか……ＣＦはバンバン宣伝してるし」栃木県　今木真鍮さん：

魔：うぃっす。いやもう、大変すな。ＰＳＰ。この本が発売される直後の日曜日に発売開始なワケですが、とりあえず、オレはPS.COMでバリューパック予約に成功した。
ち：私はまだっていうか……乗り遅れたのでしばらくしてからでもいいかなぁ〜とか。
ゴ：並ぶ気マンマンです。
魔：お。久々（ゴ）がやる気マンマンだね。
ゴ：ＰＳＰのですね、「ヴァンパイアクロニクル」の記事を作りにですね、カプコンさんに取材に行ってきたんですが、ＰＳＰ持ちました。アレ、欲しくなりますね。
魔：んだね。持っちゃうとね。あの画面の広さとか、液晶の綺麗さとか、そういうハード的な魅力で欲しくなるんだよね。マシンとして。ゲーム機なんだから、ゲームソフトも確かに大切なんだけど、そんなのはどうでもいいくらいにハードとして魅力的。
ゴ：いや、本当に。なんか、未来を感じました。ということで、並びましょう。どこかに。
魔：うむ。んじゃ、オレも並ぶか。
ち：ってさっき、確保できたって。
魔：その１台はすでに、知り合いに譲ることになってるのだ。笑。



◀秋田県　風月さん：新作ですよ！　というか、今回は、前作のバージョンアップ的なモノになりそうで、やり込み度合いがワクワクです。

というかね、ＳＣＥが、ＰＳＰのオークションしたんですよ。知ってる？
ち：ああ、あの500台限定でオークションして、定価以上に集まった金額は全額、新潟震災の義援金になるってあれですな？　ってアレ、入札したんですかっ？
魔：てへへ。いやさ、新潟って母方の田舎なのね、オレ。で、友だちもいるし、まあ、親戚関係は南なんで、被害は無かったみたいなんだけど、なんとなく何かはしたいなぁ〜と思ってたのよ。ってときに、そんなオークション開催じゃない？　これは、オレのタメにＳＣＥがきっかけを与えてくれたんだ〜と思って、入札しちゃった。
ゴ：オークションって通常定価以上の金額で買うってことですよね？
魔：うん。正直、１台予約できた後だったし、当日も並ぶつもりだったから単なるオークションだったら入札しなかったと思うんだよね。自分の名前を入れてくれるサービスはあるみたいだけど、色が違うわけではないし。それだけに余分なお金を出すくらいなら、もう１台買うっていうか。でも、新潟義援金って時点で、ちょっとやられちゃった。笑。
ち：まあ、確かに義援金とかって何かきっかけがないと、はずみがつかないですからな。
ゴ：で、い、いくら入れたんですか？

魔：まあ、いくら寄付した！　とかって偉そうだから言わない。笑。でも落札結果を見れば判っちゃうので意味無いけどね。以前に登録していた名前がスゴイ判りやすいモノだったからなぁ。
ち：まあ、悪いコトじゃないですな。こういうイベントは。日本でもこういったチャリティーイベント、というか、機会が増えるといいですな。
魔：そうだね。きっかけは多い方が義援金とか寄付って集まりやすいからね。
ゴ：ＮＤＳはどうするんですか？っていうか、買いました？　『君のためなら死ねる』とか出てますけど。
魔：うーん……オレはミニゲーム集ってあまり好きじゃないから待ちかなぁ〜。あと、タッチパッド系のシステムってあまり好きじゃないんだよね〜。
ち：私も待ちですなぁ。
ゴ：なんだ〜。
魔：（ゴ）はどうなのよ？　そこまでいうなら、メヌメヌ（『きみしね』）買ったの？
ゴ：買ってません。正直、ＧＢＡＳＰで未だ終わっていないソフトが沢山あるので。
魔：いやでもさ、ＰＳＰもＮＤＳも電車ではどうにもプレイしにくいのは欠点だなぁ。ＰＳＰは横から覗き見率100%だし、ＮＤＳは片手に本体、片手にペンでパッド



◀秋田県　天野雪那さん：着たー　というか、これでさらにガーダーベルトとか……。どこから、どう見ても危ない人にしか見えませんから！

を擦っている……っていうスタイルがイマイチかっちょわるい気がする。メモ取ってるとは……見えないよなぁ。アレ。
ち：確かに。電車なんかの移動中に楽しみにくいのはちょっと本末転倒ですなぁ。
魔：まあ、多分、電池も結構無くなりやすいから本格的にプレイするとしたらＡＣアダプター装備が大切なんだろう、と予測して、机でプレイすればいいやって感じ？
ゴ：たとえ机でプレイが中心になっても、持ち運べて、しかも１人に１つの画面っていうのは素晴らしいですよねぇ。自分の部屋にＴＶの無い子供の場合は大きいかも。
ち：ですな。元々ＧＢとかがヒットしたのもそういう理由ですからな。家で楽しみましょ。
魔：まあ、携帯ゲーム機は本当はオレラみたいに当日何とかしてゲットしようとか思わないで、実際に触ってみてから確認した方がいいよね。なんだろ、コントローラを触ってみたフィーリングってあるじゃない？　しっくり来ないときは買わない方がいいだろうし。
ち：当日なんとかしてゲット……って、さっきオークションでって。
魔：だって〜１台じゃ自分１人でアイテム交換とかできないじゃん？
ゴ：ぐはっそんな理由ですか！　友だちと交換すれば！
魔：うるせーなー１人で遊びたいときが多いんだよ！　オレは！

お笑い４コマ道場

ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！　毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右６cm



▲茨城県　くぼちさん：さあどっち！　というか、根本的にヤバイ気が。



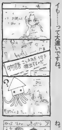
▲石川県　狼司さん：笑。便利なのかもしれません…っていやーん。



▲埼玉県　ゆとりさん：ドジッ子だからこそ、油断するってなものです。



▲神奈川県　茗園の中村さん：笑。モードです。ねこみみ！　ふるふる。



◀兵庫県　みのはら和樺さん：まあ、イカもカイも……って大違いですね。



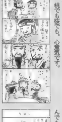
◀新潟県　如月ななさん：生ものー　生もの！　友だちって大切ですから。



◀青森県　石田近人さん：大きすぎるまんじゅうは、ちょっと怖いです。



◀大阪府　雨五さん：キターっていうか、そりゃもう、大変なのです。



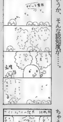
◀群馬県　大虎つぐみさん：どうでもいいですね。桃でも桜でも。心意気です。



◀東京都　うぴたいさん：ああ！　もう、固めて丸めることしか頭に浮かばない！



◀和歌山県　よりねさん：大人になりましたね！　大人にー　良かったー



◀岡山県　あみださん：団長使うんですね……というか、そんな認知度か……。



◀岡山県　あみださん：笑。もう、なんでもかんでも、そうなっちゃうってことですね〜。



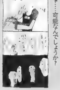
◀茨城県　くぼちさん：多分、スネークよりも厳しい環境です。



◀山形県　あけこさん：メートル法なんですね。基準があるのです、どこかに。



◀福島県　もぐもぐさん：全部チョコボにできちゃうのはうらやましい気も。



◀福島県　波の葉さん：アニメでも水着を！ってそんな……可能なんでしょうか？



◀広島県　ちりがみさん：ぺぷーぺぷー。暗い迷宮でも安心です！



◀群馬県　大虎つぐみさん：そういうモノみたいですね。最近はワザと形が判るモノも。



◀和歌山県　よりねさん：へにょへにょしてますよね。多分。

うなガンプララインナップの段ボール。ステキです。でもクリスマスの前日にオヤジが「欲しいガンプラのリストを渡せ」と言っていたが、あれはなんだったのだろうな。まあいいや。とにかくサンタはすごかった。しかし大人になってサンタには会えなくなったけど、クリスマス恒例のイベント、クリスマスプレゼント交換会があるので寂しくなんかありませんよ。アレ？　そういえば去年はこのイベントなかったような気が。最後に選んだプレゼントはたしか、鼻が黒くて団長っぽいモンチッチ人形と羊のぬいぐるみセットだったかな。なぜ羊のぬいぐるみなのかというと、その翌年が羊年だったから（笑）。来年は鳥年だから、今年のクリスマスではヤグードのぬいぐるみでも。と思ったらぬいぐるみはゴブリンとモーグリ、あとチョコボしかなかったような。あ、チョコボは鳥だからそれでイイジャン？　飛べないけど。そういえば「飛べない鳥はただの豚だ」って、どこかの飛行士さんがいってた。　（コ）

奴隷のど

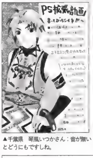
★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、ＴＥＬ、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

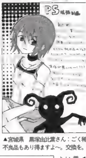
さてさて、もう12月です。12月といえばアレです。そうクリスマス。もうじきですね。……いるよ。て、そんなサンタがオレにくれたプレゼントのなかでも強い印象が残っているもの、それは。カンフラが一杯詰まった段ボール箱が、朝起きたら枕元に置いてあったですよ。アレはうれしかったなぁ。サンタすげーとか思いました。だって、……スマス。せめてコンビニで買ってきたシュークリームを口いっぱいに頬張りながら「メ…」と叫んでいることでしょう。あっはっは(寒)。しかしクリスマスらしいクリスマスは、ここ最近したことないような(もはやどうでもいいが)。そうそう、昔、オレにもサンタを信じていた頃がありました……いや、サンタ、クリ……

PS拡張計画

わーいPSP予約できなかったよードラえもーんなんとかして〜といっても何とかならないので、運に任せることにしました。発売日の行列だけは勘弁なので、適当にでたとこ勝負かな。しかし、朝からプレイステーションドットコムに張り込んで買えないとはスゴスギです(爆) (ち)

後は野となれ山となれ。PSPのことはしばし忘れておくとしましょう。さて、テレビが届いて設置したのは良いものの、設置のために倉庫番をしたおかげで部屋が無茶苦茶です。いえ元からごちゃごちゃでしたけど…。幅180cmの特大エレクターもどきに設置して、後は机を置くだけ、のはずなんですが机はまだ置けてません。机の上の大荷物が片付いてないからなんですけどね。知人が手伝いに来てくれたおかげで設置予定場所の配線の整理と機器の整頓はスムースに終わりましたけどね。う〜ん、なんか気が遠くなってきました。このままスルスルいきそうです(笑)





▲千葉県　琴風いつかさん：音が無いとどうにもですしね。

▲宮城県　黒塚由比菜さん：ごく稀に不良品もあり得ますよ〜。交換を。



◀奈良県　ひぽぽたますさん　そうなんですよね。いくらPSPが発売される世の中だって言っても、とりあえずポケステを完全に見捨てちゃうのは悲しいですよね。せめて、どこいつ”のシリーズだけでも継続してくれれば問題なかったのに。もう期待できないんでしょうかねえ。モノクロでも液晶がもうちょい高解像度だったらなぁ。

他機種のことも話したい

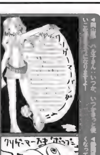
ニンテンドーDSをどうしようか悩んでいたらPSPの予約を逃しちゃいました。まぁ、PSPは遊びたいソフトもないしあとでもいいかな。NDSも今のところカラーバリエーションがシルバーしかないし。(う)

11月末からやりたいゲームが多く発売されて買うだけ買ってやる暇なしの悲しい状態です。やらないんだったら買うなって話ですが、まぁそれはそれ。「持っている」という安心を買ったと言うことで。『GC スパロボ』も発売されますなぁ。今の状態では買うだけでやる暇なさそうです。抽選でもらえるGBA版「第2次スパロボ」の応募のためだけにとりあえず買っとこうかな。しかし、コレクター心をくすぐるキャンペーンですな。ある意味ずるい(笑)。あと発売はまだですが「リンク」の新作も楽しみ。『ソウルキャリバー』に登場したようなリアル頭身リンクがステキ。もう、それだけで買っちゃう。

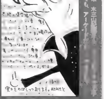


◀長野県　崇煩さん　太陽光が決め手ですからね。新しい試みバッチリですし。

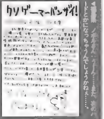
クソゲーマー万才

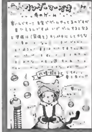


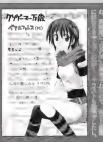
格闘ゲーム“で言えば基本的にキャラは人型ですな。そういう意味でも“ゾイド”は注目していたのですが、やっぱり“ゾイド”という世界観にはSTGがいいのかなと思ってもみたり(笑)。よく考えるとゾイド戦というのはやはり射撃が基本ですからねぇ。まぁ、ライガーゼロはストライクレーザークローとか格闘の技を持っていますが……まぁ、これはごくまれな例ですね。で、“ストラグル”でも楽に勝とうと思ったら威力の高いキャノン砲とか装備させて——と、なるわけです。こうなると狭いフィールドで戦うより、3Dの広いフィールドを駆け回りながら戦う方が“ゾイド”らしいと言う結論に達しました。今後アーケードでも稼働していた作品が移植されるので楽しみにしましょう。とか言いつつ、GC版を買うだけでやってない自分がいるわけですよ。まったく我ながら困ったもんです。ふと『バーチャロン』を2D格闘にしたら楽しいか？　と考えましたがきっと答えは同じでしょう(ちょっとやってみたい気もしますが)。ただ“ガンダム”はどちらでもいい気がします。3Dでも2Dでもおもしろかったです。“ガンダムバトルマスター”やSFCの“ガンダムW”はいまだにこっそり遊んでいます。ふーむ、なんかわからなくなってきました(笑)。まぁ、楽しいきゃ何でもいいって事で

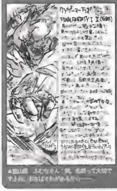


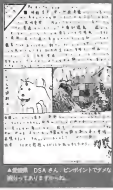


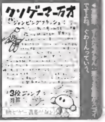












▲富山県　ふむなさん：笑。名前って大切ですよね。

▲愛媛県　DSAさん：ピンポイントでダメな所突いてありますからね。

パソコン買って何をする？

最近、特にパソコン購入の相談を受けます。なぜなら、知り合い関係には、オレはゲームくん、パソコンくんとして有名だからです。まあ、頼られるのはいいんだけど、自分である程度調べてからメールをください。自分でワケが判らないメールはオレもワケが分からないからさ。な？　山浦くん(本名)。(魔)



◀次に買うときはやはり、完璧な前環境を整えたい気持ちでイッパイ。ゲーム始めると、熱スゴイから

いやしかし〜座談会でNDSはとりあえず様子見〜なんて大人っぽいことを書きましたが、正直なことを言うと欲しい気持ちバリバリです。タッチパネルは好きじゃなくても、あんな大きさに、アレだけの機能が詰まっているだけで、わくわくなのですよ。PSPに散財してしまったので(金持ちでもないのに義援金とかな!)、どうしてもNDSに回すお金が無くなってしまっただけです。タダでさえ、お年玉とか年末はお金が必要なのに。そんなワケで、自分用のパソコンはサッパリ進化してません。そろそろ仕事用のメインパソコンを組もうかなぁ〜とか思ってはいるモノの、CPUが以前よりもパワーアップしてなかったりとか、水冷ユニットとか、気になるパーツがまだまだ汎用性が低めなので、躊躇しがちなのです。とりあえず、来年かな。本格的に考えるのは



雑学の王子様

本誌発売日の12月10日は「ノーベル賞授賞式」今回はこれをテーマに……と思ったのですが、「ノーベル賞に関連した雑学のみを集めた本」がありましたので、違うものをテーマに (だ)

かの「三億円事件」が起きたのも12月10日でしたが、これは何度も映像化されているので、ご存じの方も多いでしょう。映像化といえば、昨年にテレビ朝日が放送した「流転の王妃・最後の皇弟」。ここで少しだけ触れられていた「天城山心中」も12月10日の出来事です。1957年(昭和32年)、静岡県・天城山トンネル近くで、若い男女の遺体が発見されました。ふたりは寄り添って、こめかみを拳銃で打ち抜いており、女性の指にはエンゲージリングがはめられていたとのこと。男性は当時20歳の大学生。女性は当時19歳で、男性と同じ大学に通っていました。が、なにより世間の話題を呼んだのは、彼女が愛新覚羅慧生(あいしんかくら・えいせい)であったことです。彼女は、映画「ラストエンペラー」などで有名な溥儀(ふぎ)の実弟・溥傑(ふけつ)と「流転の王妃」といわれ、上記のドラマのヒロインであった浩(ひろ)との間にできた長女。この事件は「名門の哀話」として、当時は大変なニュースとなり、海外でも報じられるほどでした。が、なかにはニューヨークタイムスのように「カブキドラマの筋書きそのもの」なんていう、困った採り上げ方をするところもあったようです。これに対し、有志によって、当時は定番であった事件の映画化・レコード化を自粛してもらうよう呼びかけましたが、なんと事件から2か月後というスピードで、東宝によって「天城心中」として、映画化され、封切られました。いろいろな意味で、今では信じられない話といえましょう。では次回！

PSの奴隷　読者様ページ
PSの奴隷　読者様ページ
PSの奴隷　読者様ページ

■魔王くん：爆裂バカライター元締め。お金がガンガン無くなっていくのは年末だから？　ムダ使いだから？

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。ちゅーかね、サクサクやっちゃってください。お願い。

■バオウ中盛くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。うーん、うーん。また、忘れてたでしょ…。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。自分の好きなゲームをプレイするのは後でね。

■うききくん：メール確認するって言ったのに！　言ったのに！　サッパリですよ！　本当に！

まんが／栃木県　塚越まみ「関羽　カワイイ　っていうか、ひげひげ」・イラスト／岩瀬さとみ




▲熊本県　定春太助さん：元々本数はそれほど作らないですからね……廉価版は。


▲秋田県　伊達マサムネさん：ゲームとして『GS』も難しいですからね。爆弾大変だし。



▲兵庫県　椿屋麻子さん　グラフィックの感じはかなりムチムチでステキですよねぇ。


▲山梨県　摂さん：自分のステータスって気になりますよね……。できるだけ高い方がいいし。



▲埼玉県　純さん：買ったのなら見てみましょう。笑。まあ、いつでもOKなんですが。



▲東京都　めひひさん：そうですよね。こっちの方が先ですよね！　どう考えても。



▲埼玉県　ゆでだこさん：携帯機なので、カードゲームなんでしょうかねぇ。やっぱり。


▲山梨県　摂さん：先に先に……イロイロと心配しておかないとですからね。大変です。


▲大阪府　さじの素さん：悲しい感じでイッパイですが！　その投資が！　多分、続編へのパワーになったのです！　きっと！



◀富山県　ふむなさん：とりあえず、鎧とかが金ぴかとか、原色系じゃなさそうなのが、さらに良いかと思われます。クエストとかも増えるといいんですが……。



▲栃木県　斎藤礼さん：もう、一般生活を送れていない人の方が多いですからね。だからこそ、楽しいわけですが。遺跡に潜るような人たちはそれくらいでOKなのです。



▲千葉県　苑葉凌さん：和菓子経営、大変ですからね。単純に、ゲームとして難易度が高めですし。だからこそ、感動が。


◀宮崎県　ひのるるこさん：最初というか……プレイ中、しばらくは、夢に出てきそうな人たちばっかりなんですけどね。慣れていくに従って、それが良くなっていってしまうんですよね。



◀長野県　廉さん　来年は義経なんでしょうかねぇ。基本的に彼は悲劇のヒーローだったわけですが……チンギスハーンになったなんて伝説が生まれるほど庶民に愛されたのも確かです。本当になってたら……わくわく。



◀東京都　宮川サジキさん：ACTの操作がそれほど得意じゃない人でも、爽快感あふれる戦いが楽しめてしまうのがステキなのです。あの、シャキシャキって感じで3Dダンジョンを動き回れるのは、良い感じですなのです。

奴隷の趣味

正月近辺になると思い出すのが、小学生のときの同級生のMくん。彼は、切手をコレクションしていて、正月になると、友だちにお披露目してくれたのです。なぜ、正月だけだったのかはちょっと謎だけど、なんとなく格好良く思ったものでした。（魔）

で。影響を受けて切手収集し始めたりして……。でも単純にアレね、切手を触るときにMくんがしていた白手袋とかピンセットが格好良かったらしいです。切手収集は確か、2週間くらいで飽きちゃった記憶があります。だって〜際限ないし、結局カッコイイのは高いんだもん。笑。ダメダメですな。そんな感じで手を出してあっさりやめちゃった趣味ってもの凄く多い気がします。特に、大人になってからはそこそこお金もあるしね。盆栽とかに興味を持たないようにしないと。



▲宮城県　りょく葉さん：お茶はいいですよね。身体に良いモノも多いですから。



▲栃木県　睦月さん：いや、柔軟とか、ストレッチは身体が凝らなくていいですよ〜。


▲埼玉県　ゆとりさん：ちゃんと利用すれば、お得ですからね。お気に入りはお買いあげで。


▲秋田県　伊達マサムネさん：静かな場所で鳴らすと、なんかグッと来ちゃいますよね。



▲岡山県　ハル子さん：さりげない場所のゲーム機って重宝しますよね。あと、ガチャガチャ。



◀福井県　結稀さん：過去の名作映画は余りに多すぎて〜。

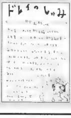


◀大阪府　友能彩さん：ゼリーって簡単なんでしょうか。



◀兵庫県　生ゴムさん：寒いですけどね。冬は。笑。スカッとします。


◀山梨県　摂さん：女子のあの肌色の部分は……どうにもこうにも……。



◀大阪府　水生さん：あの貯金箱、盗まれるとダメージでかそうですよね。

プを目指したいところですが、リアとかデュナミスとか行くとまた経験値が減りそうだし……しばらくは保険の経験値を稼いでおくのが先かな？　まぁ、リア&デュナミスに行くのは、装備の強化が目的ですから言ってしまえばモンクをさらに強くするとも言えるので、それ以外の時間はまた違うジョブをやってみたりします。最近は侍……やっぱり牛切丸をムダにしないためにも上げたいです。先はかなり長いですが(汗)。私の普段所属しているLSのメンバーはタルタルのみなんですが、前衛をメインとしている人が多いです。そのため、詩人や白魔を上げれば貢献できるかなとも思うのですが、詩人はともかく白魔は寝落ち指数500%で大変そう。白魔を75にした人って尊敬します。私は35までがんばって、あとはもう護衛クエストの報酬だけで37にしました（笑）。詩人だともう少しレベル上げできそう。誘われやすいだろうし、何より忙しいので寝ないかと（決して白魔が暇というわけではないです）。どうしようかなぁ？　次号までに考えましゅ。（う）

奴隷のど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト


■ちくちりくん：電撃姫の編集者であります。こないだの姫の表紙、可愛かったね。イラスト。


■ハム彦くん：バンド、ウルフチームドラマー。MGS3担当の1人として、ガンバリ中。大変ね。


■だいめいくん：買い物ってなんで止まらないのだろう……。また、いらないモノ持ってきたでしょ。


■ゴーダくん：バンド、ウルフチームギター。会社に来ても寝るばかり……って来るだけマシか。うんうん。


■ぴかりんくん：服って大事なんだよね。それにしても……大丈夫なのだろうか・・ちと心配。

なんかモンクのレベルが74になってそろそろ1カ月ぐらい経つな、そろそろレベル上げしようかな。って感じでちょっと数日レベル上げにいそしんだら、ようやく75になりました。いやいやマックスです。まぁ、74になってまったく経験値稼ぎをしてなかったわけじゃないです。経験値稼ぎ・NM戦で数回死亡・経験値稼ぎ・デュナミスで数回死亡……稼いで減らしを繰り返していたのでなかなか上がらなかったのです。で、短期集中でやってみたらあっさり上がってウッハーです。しかし、チェーンって6ぐらいが限界と思ってましたが、やろうと思えばいくらでもいけるんですね。さすがにMPが厳しいのと疲れるので9が限界でしたが。5チェーン目ぐらいから2匹敵を釣ってきて一匹寝かしたり、倒せそうになると詩人さんが釣りに行ったり、常にリンクしている状態でした。稼げる経験値もプレイ時間にすれば多いんですが、かなり疲れます（笑）。まぁ、そんなこんなでやっとこレベルキャップになりました。このあと一息入れずにメリットポイントを稼いでさらなるパワーアッ


▲奈良県　ひぼぼたますさん　システムを想像するだけで、遊べそうですよね。



▲福島県　波の葉さん：人間は死ぬからこそ、生きるのだって言葉もありますしね。

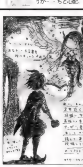


▲宮崎県　ひよりさん　地震……ちょっと多いですね……。全国的なので、心配です。


▲埼玉県　キサラギさん「お金がもう、たまらないですよ！」年末は物入りですし。


▲和歌山県　亜衣朱さん　禁断の愛っていうか、ラブがないからこそ、まあ、その〜。笑。


▲新潟県　捧かけるさん「沢山動けるキャラが育ってしまうゲームですしね。たたたって！



最後奴隷！　奴隷のページの間違いを探して下さい。見事当たった人はスゴク誉められます。

◀秋田県　桜庭ゴーゾーさん　これからもヨロシクお願い致します。楽しい本を心がけます。



▲秋田県　河馬さん：シリアスな展開もお手の物ですからね。トライエースさんは。

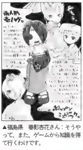


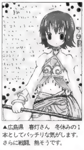
▲福岡県　柿崎耶双さん「移植とは言っても、完成度高かったですからね。良かったです。


▲滋賀県　スケキヨさん：操作は簡単なのに、育成とかやり込みがたまりませんからねぇ。



▲京都府　hyururinさん「顔にヒビが入っている時点で、かなり、いやスゴク怖いですから。


▲福島県　春影杏花さん：そうやって、また、ゲームから知識を得て行くわけです。


▲広島県　春灯さん　冬休みの1本としてバッチリな気がします。さらに戦闘、熱そうです。



◀神奈川県　きこさん：スカート……リアルでもこれくらいのミニな女の子、多いんですよ……。本当に。


▲三重県　麻生ケイさん：天変地異はどうにもなりませんしねぇ…。困りました。


▲大阪府　雪うさぎさん：やり込み要素だけじゃなくってところがポイントですよね。



▲神奈川県　葉月ゆきとさん：1回クリアしちゃえば、もう、最強データでOKですから。


▲広島県　一希さん：ちょっとSLGの要素が入っている感じですからねぇ。その辺も？


▲兵庫県　電脳ウサギさん「そういう偶然はスゴクドキドキですよね。好きになっちゃったり。


▲滋賀県　スケキヨさん：なんていうか、そんなにヒマなバイトはうらやましいです……。



◀和歌山県　よりねさん：最終的には、追加要素が……シナリオとか、EDの無かった人とのEDとか……気になります。



◀福島県　もぐもぐさん：一気に、『I・II』と連続してプレイするともの凄い感動できるかと思います。『I』はなんとなく、モニョモニョした感じも残りますし。



◀埼玉県　ゆとりさん『リバース』はさらに戦闘が奥深くなってるみたいですから……ひょっとしたら難しくなってるかもしれません。奥行きの処理がどんな感じなんでしょうねぇ。



◀山口県　冬座はるさん　キャラが立っているゲームは、どうしても、S・RPGでプレイしたくなりますよね。駒として動かしたいっていう。



◀東京都　セトキトナさん　ソウルイーターの物語に絡んで……できれば、そろそろ決着を付けて欲しい気もしますよね……。ワガママ？



▲石川県　冬子さん、それはそれでもう、熱いパッションですから！　笑。ガンガン、愛で攻めまくりで！　でも……普通の男だったらちょっといやですけどね……。

寒くて寒くて、たまらなければいいのよ!

さてさて。マニアックス、発売しました！　ちゃんと出てます！　例え本屋さんで見かけなくても、それは仕方がないことです！　根本的な部数が少ないから仕方ないのです！　ね、だから言ったでしょ？　笑。発売部数が少ないって。まあでも、定価が高いから、ちょっと大きな本屋さんとか行けば残っ……いや、売ってますよ。大丈夫。欲しい人は慌てずに探してみてください。重版があればなぁ〜次も決定するのになぁ〜と暗に買ってねってお願いしてみたりして。でもなぁ……1冊が高いしなぁ。しょうがないかなぁ。まあ、心と懐に余裕がある人は買ってみてください。新年も流用……。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

読者アンケート 電撃PS Vol.293

今号はいかがだったでしょうか？　右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円ぶんの切手を貼って送ってください。しめ切りは12月24日（当日消印有効）です。たくさんのご意見をお待ちしています、ふるってご応募ください。

【1】 P.17から、希望するプレゼント番号を1つ選んでください。P.16のプレゼントは官製ハガキでの応募となります。ご注意ください。

【2】 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生 ⑨大学・大学院生 ⑩予備校生・浪人 ⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中 ⑭主婦 ⑮その他

【4】 あなたの年齢を教えてください。

【5】 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】 本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】 今号はどの記事が読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。

【9】 今号の記事でよかったものを記事リストから3つ選んでください。

【10】 今号の記事でよくなかったものを記事リストから1つ選んでください。

【11】 今号の表紙はいかがでしたか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い ⑤すごく悪い

【12】 次のなかで、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②プレイステーション2 ③PSone ④ポケットステーション ⑤Xbox ⑥スーパーファミコン ⑦NINTENDO64 ⑧ゲームキューブ ⑨ゲームボーイ ⑩ゲームボイカラー ⑪ゲームボーイアドバンス ⑫ゲームボーイアドバンスSP ⑬サターン ⑭ドリームキャスト ⑮ビジュアルメモリー ⑯ネオジオポケット（カラー含む） ⑰ワンダースワン ⑱ワンダースワンカラー ⑲スワンクリスタル ⑳パソコン ㉑プレイステーション・ポータブル ㉒ニンテンドー DS
※㉑は発売前です。次の設問でお使いください。

【13】 買おうと思っているゲーム機を【12】の一覧から3つまで選んでください。

【14】 購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.296・297）から選んでその番号を3つまで書いてください。
※プレイステーション・ポータブルについては、【22】で選んでください。

【15】 ROM付録付き増刊号「電撃PS2」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.296・297）から選んでその番号を2つまで書いてください。

【16】 今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【17】 電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃PS2 ②電撃ゲームキューブ ③電撃G'sマガジン ④週刊ファミ通 ⑤ファミ通PS2 ⑥ファミ通キューブ+アドバンス ⑦ザ プレイステーション ⑧ドリマガ ⑨HYPERプレイステーション2 ⑩Nintendo DREAM ⑪月刊アルカディア ⑫Vジャンプ ⑬ゲーム批評 ⑭ファミ通WaveDVD ⑮ファミ通Xbox ⑯その他

【18】 「電撃オンライン」（http：//www.dengekionline.com/）は見ましたか？
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった

【19】 PlayStation BB Unitについて、あてはまるものを1つ選んでください。
①すでに持っていて、オンラインゲームをプレイしている ②持ってはいるが、オンラインゲームはあまりプレイしていない ③これから買うつもり［BBユニットを内蔵したPS2含む］ ④興味がない・買わない

【20】 プレイステーション・ポータブル（以下、PSP）を買いたいと思いますか？
①発売後すぐに買いたい ②しばらく様子を見てから買いたい ③買うつもりはない ④まだわからない

【21】 PSPを購入希望の方に質問です。PSPのどこに魅力を感じますか？　2つまで選んでください。
①映像のクオリティ ②携帯性 ③映像・音楽の再生 ④無線LANの採用 ⑤発売予定のゲームソフトタイトル ⑥UMDの採用 ⑦高いスペック ⑧価格 ⑨その他

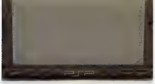
【22】 購入したいと思っているPSP用タイトルを、新作ソフトスケジュール（P.297）から選んで3つまで記入してください。
※プレイステーション、プレイステーション2については、【14】で選んでください。

記事リスト

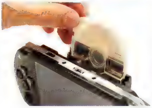
①[企画]電撃が贈る超豪華な2大プレゼント!!
②[特集]METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
③[特集]テイルズ オブ リバース
④[特集]グランツーリスモ4
⑤[特集]機動戦士ガンダム ガンダム vs. Zガンダム
⑥[特集]ラジアータ ストーリズ
⑦[特集]ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀
⑧[特集]ビューティフル ジョー 2
⑨[特集]ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー in いただきストリート Special
⑩[特集]決戦Ⅲ
⑪[特集]義経英雄伝
⑫[特報]ファントム・キングダム
⑬[特報]新紀幻想 スペクトラル ソウルズ Ⅱ
⑭[特報]NANOBREAKER（ナノブレイカー）
⑮[特報]ツキヨニサラバ
⑯[特報]Memories Off AfterRain Vol.1
⑰[特集]ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君
⑱[RPG]ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター
⑲[RPG]キングダム ハーツ Ⅱ
⑳[RPG]STELLA DEUS（ステラデウス）
㉑[RPG]アークザラッド ジェネレーション
㉒[RPG]我が竜を見よ
㉓[RPG]シャイニング・ティアーズ
㉔[RPG]信長の野望 Online
㉕[RPG]ファイナルファンタジーXI
㉖[RPG]Baldur's Gate DARK ALLIANCE Ⅱ
㉗[攻略]ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス
㉘[攻略]ラチェット&クランク3
㉙[攻略]召しませ浪漫茶房
㉚[攻略]ラクガキ王国2 魔王城の戦い
㉛[攻略]SOCOM Ⅱ ： U.S. NAVY SEALs
㉜[攻略]ONLINEプロレスリング
㉝[連載]4色奴隷
㉞[攻略]帝国千戦記
㉟[攻略]ダビつく4 ダービー馬をつくろう!
㊱[攻略]D→A:WHITE（ディーエーホワイト）
㊲[攻略]実況パワフルプロ野球11
㊳[攻略]ARMORED CORE NINE BREAKER
㊴[連載]まんが はじめて物語
㊵[連載]電撃コラムス
㊶[連載]PSの奴隷
㊷[PSP]英雄伝説 ガガーブトリロジー 白き魔女
㊸[PSP]蒼穹のファフナー
㊹[PSP]METAL GEAR ACID
㊺[PSP]みんなのGOLF ポータブル
㊻[PSP]ルミネス
㊼[PSP]どこでもいっしょ
㊽[PSP]ARMORED CORE FORMULA FRONT
㊾[PSP]真・三國無双
㊿[PSP]リッジレーサーズ
51[PSP]ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー
52[PSP]麻雀格闘倶楽部（マージャンファイトクラブ）
53[企画]PS&DPS誕生10周年記念! 雑誌広告で振り返るPSこの10年
54[新作]Devil May Cry 3
55[新作]実況パワフルプロ野球11 超決定版
56[新作]ランブルローズ
57[新作]フロントミッション オンライン
58[新作]モンスターハンターG
59[新作]killer7（キラー7）
60[新作]ToHeart 2
61[新作]遙かなる時空（とき）の中で3
62[新作]風雲 幕末伝
63[新作]FIFA トータルフットボール2
64[新作]ゴールデンアイ ダーク・エージェント
65[新作]ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2
66[新作]ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ゾンビパニック
67[新作]幕末恋華・新選組
68[新作]ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆
69[新作]そのほかの新作記事
70[連載]電撃ステーション（ニュース）
71[連載]電撃ステーション（ゲームワールド）
72[連載]電撃ステーション（オンライン）
73[連載]電撃ステーション（DVDビデオソフト）
74[連載]電撃ステーション（ソフトランキング）
75[連載]電撃ステーション（新作ソフトレビュー）
76[連載]電撃ステーション（バイヤーズガイド）
77[付録]HIDEO KOJIMA in MGS3 Private Disc
78[付録]メモリーカードシール 創刊10周年記念SPECIAL Vol.2
79[付録]電撃4コマ Vol.7
※ゲームタイトルは、一部略してあります。

電撃PlayStation Vol.289 プレゼント当選者発表！（敬称は略させていただきました）

①PS2ソフト「アークザラッド ジェネレーション」
木村久美子（千葉県）師玉未紗子（兵庫県）津野勇龍（大分県）
②PS2ソフト「牧場物語 Oh! ワンダフルライフ」
新井絵里子（埼玉県）滝口一哉（静岡県）高田康代（京都府）
③PS2ソフト
「Jリーグウイニングイレブン8 アジアチャンピオンシップ」
阿部義紀（岩手県）細井みなみ（秋田県）越智啓充（愛媛県）
④PS2ソフト「桃太郎電鉄USA」
日下部安藝（北海道）須摩茜（北海道）鰐口輝文（長崎県）
⑤PS2ソフト
「月は東に日は西に ～Operation Sanctuary～」
西涼介（北海道）平内結子（福井県）石居慎太郎（滋賀県）
⑥「絶体絶命都市2 凍てついた記憶たち」
「ポンコツ浪漫大活劇 バンピートロット」体験版セット
山口翔子（青森県）安藤聡志（千葉県）山内洋介（千葉県）
笹野正樹（愛知県）玉井修平（長野県）沢井章悟（石川県）
泉屋真由美（三重県）長谷川悠樹（京都府）淡路陽子（大阪府）
奥本江理（広島県）
⑦「フロントミッション オンライン」特製マウスパッド
内野敏彦（埼玉県）関川満（埼玉県）清田文彦（神奈川県）
月田一馬（兵庫県）大畑大輔（鳥取県）
⑧ナムコ50周年記念 スペシャルDVD
黒澤久美（千葉県）高橋妙子（東京都）横瀬明香（東京都）
大戸里美（愛知県）森明美（愛知県）富田和哉（兵庫県）
和手春樹（広島県）前田久志（島根県）矢野早織（愛媛県）
小牧佳奈（鹿児島県）
⑨「リネージュⅡ」スターターキット
岸昂弥（茨城県）坂田直樹（埼玉県）田村海人（香川県）
⑩「ポップンミュージック」サイン入りポスター
新村志緒里（北海道）水越美友紀（栃木県）伊藤一（愛知県）
向井理沙（広島県）甲斐輝（宮崎県）







DENGEKI PlayStation × PlayStation Portable

電撃PSP

何かが始まる、ワクワクする期待感。

それもあと2日で現実に変わる。

いよいよ発売されるPSP（プレイステーション・ポータブル）。

もうすぐ遊べるソフトから、これから登場予定の新作まで、

新しいアソビの世界をひと足先に紹介しよう！



さまざまな人々との出会いがつむぐ



英雄伝説 ガガーブトリロジー 白き魔女

RPGファン待望の『白き魔女』発売まで、ついにあと約1週間!!　発売直前の今回は、開発者インタビューを交えつつ、作品の魅力をまとめてお届けしよう！

PSP
英雄伝説
ガガーブトリロジー
白き魔女
12月16日発売
CERO 全年齢
RPG
▶バンダイ
▶¥4,800（税込¥5,040）
▶MSD（2,048KB）

少年と少女の優しさにあふれた物語

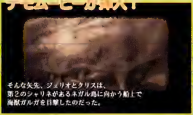
発売直前！ 魅力を総チェック!!

流れるような物語展開から、「詩（うた）うRPG」の呼び名で大ヒットした名作がPSPでよみがえる!! 本作は、PCで発売されたRPG『白き魔女』をベースにした作品だ。PSP版では2Dだった背景が3Dに一新され、演出色の濃かった戦闘も適度な戦略性を持たせてパワーアップ。物語もさらにテンポよく楽しめるように再構成されるなど、単なる移植にとどまらない完成度を誇る！

STORY

主人公ジュリオと幼なじみのクリスは、世界各地をめぐる巡礼の旅に出かける。これは2人が暮らす村に伝わる成人の儀式で、伝説として語りつがれる「白き魔女」の足跡をたどる長い旅だ。巡礼者の証である「銀の短剣」を盗まれるなどハプニングはあったものの、どうにか乗り越えた2人は第1の巡礼地点であるディーネにたどり着く。巡礼者は儀式に従い、異世界の魔女が残したといわれる魔鏡に短剣を納めることになる。短剣に呼応して魔鏡が映し出す美しい風景は先人たちを魅了したというが、2人の前に映し出されたのは、緑の草原が得体の知れない暗雲におおわれていく不気味なビジョンだった……。





▶ハードの性能の高さを生かして、PSP版では幕間ムービーを追加。



◀セーブ時にはその時の状況がサムネイル（縮小画面）で記録されるなど、快適なプレイを考慮した親切設計。

▼主役クラスの登場人物だけでなく、ほとんどの人物になんらかの物語が用意されているのも本作の特徴だ。

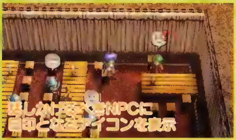
初回版には復刻パッケージが付いてくる！

『白き魔女』の初回版には、PC版の限定パッケージを再現した復刻版ホワイトパッケージが付いてくる。PSPのRPG第1弾という意味でも、プレミア必至の初回版。まだ予約をしていない人は、発売日にお店にダッシュしよう！



▲アルバムのようなパッケージを開けば、いつでも小さな巡礼者たちの思い出がよみがえる。

▼PC版以上に快適に物語が楽しめるよう、ストーリー進行の条件となる話しかけるべきNPCの頭上には、赤い「！」マークが表示される。



話しかけるべきNPCに目印となるアイコンを表示

それぞれの登場人物にそれぞれの物語が！



名作『英雄伝説』シリーズとは？

『英雄伝説』とは、PCソフトメーカー・日本ファルコムが誇るRPGの始祖『ドラゴンスレイヤー』から派生したPCの人気シリーズだ。アクション主体の『ドラゴンスレイヤー』シリーズとは趣向が異なり、物語性を重視したRPGとして現在は第6弾までリリースされている。

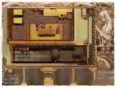
1989年『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』

美しい大地や海、島々に囲まれた異世界「イセルハーサ」を舞台に、若き王子セリオスの冒険譚が描かれる。今ではオーソドックスなスタイルとなったコマンド入力式を採用した作品。

1992年『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II』

『英雄伝説』のその後を描く、異世界「イセルハーサ」を舞台にした物語の完結編。専用スロットにカプセルをセットして使用する新たな魔法システムの登場で戦略性が格段にアップした。

1994年『英雄伝説III 白き魔女』



PSP版の移植の元となった作品で、世界設定を同じくするRPG3部作『ガガーブトリロジー』の第1弾。勇者でもなければ王族でもない、等身大の親しみやすい主人公と豊かな物語性が多くのユーザーに支持された。

1996年『英雄伝説IV 朱紅い雫』



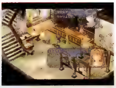
舞台は神々の眠る大地。光と闇、異なる神を信奉して対立する2大勢力の争いに巻き込まれた兄妹の数奇な運命が描かれる。年代的には3部作の序章にあたり、2000年にはシナリオに追加修正を施したWindows版が登場。

1999年『英雄伝説V 海の檻歌』



世界を終局から救うメロディーを求めて旅を続ける楽団が主役。『朱紅い雫』と『白き魔女』をつなぐ第2部で、白き魔女ゲルドの生い立ちなど、シリーズに隠された多くの謎が明かされる、事実上の完結編でもある。

2004年『英雄伝説VI 空の軌跡』



スチームパンク風のファンタジー世界を舞台に描かれる、ファン待望の『英雄伝説』最新作。特定の国家に属することなく、地域の平和と民間人の保護の為に働く遊撃士（ブレイサー）を目指して若者たちが大活躍する。

開発者が語る『白き魔女』の魅力！

11月某日、発売に向けて最終調整に入った開発ルームにお邪魔して、本作のプロジェクトを率いているおふたりを直撃！　もととなった『白き魔女』はもちろん、PSP版の魅力も語っていただいた。

「すべてのユーザーにこの名作を遊

ゲーム史に残る名作『白き魔女』の魅力とは？

——PSPで『白き魔女』を作ることになった経緯をお聞かせください。

岡本吉弘氏（以下、岡本）：新ハードが出るから、というよりはまず作品でした。いいものは年月がたっても変わらない、そんな名作を今の技術でリメイクしてもう1度世に送り出すことで、PC版をご存知の方にも新鮮な感じで楽しんでいただきたい。また、世代の違いでPC版を知らない方にも知っていただきたかったんです。

——移植の元となったPC版の『白き魔女』の魅力は、どういった部分にあるとお考えですか？

牛村憲彦氏（以下、牛村）：PC版の魅力といえば、ストレスを感じることなく物語に没頭できる戦闘バランスですね。変な言い方になってしまいますが、がんばりすぎなくても先に進めるんです。あと、何よりもすごいなと思ったのが、驚くほどほどすみずみまで作り込まれたシナリオ＆世界設定です。シナリオ制作は徹底的に力を入れて作っていく部分があって、それにプラスアルファの規模で周りを色づけしていくというのが一般的です。ですがこの作品では、プラスアルファの部分もまったく手を抜かず、同様に作り込まれているんですよ。PSP版を作るにあたっては、シナリオと設定を守るよりも一番いい形で出そうと思っていたのですが、結果的にはほとんど変わっていません。やはり、PC版のコンセプトが秀逸だったからと言えます。

——では、移植にあたってシナリオ＆設定面では手を加えていないんでしょうか？

岡本：いえ、もちろん今の時代に合わせた細かな調整はかけてます。ゲーム全体を見ると、滞留時間が長すぎる部分などがそれなりにあるんですよ。そういう部分は前後関係を徹底的に検証して、全体の流れを再確認しました。それでも問題がないという部分は、流れを優先させています。そういった細部のブラッシュアップを含めて、物語全体の流れは再調整しました。



▲「携帯ゲーム機でこんなことが！」とPSPの性能には感心したという。

PSP版はココが違う！気になるリメイクポイント

——再調整というお話も出ましたが、移植にあたっての変更点などをお教えください。

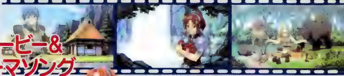
岡本：大きな変更点として、背景をすべて3D描写にしました。これは技術がどうという話ではなく、臨場感を重視した結果です。ゲームというのはエンディングを目指して走り続けるのが基本姿勢だと思うんですけど、当然それだけじゃないですよね。例えばただフィールドでキャラクターを動かしているだけで心地よい、ゲーム進行とは関係ないキャラクターと会話するのも楽しい、そういう雰囲気は大事だと思うんです。PC版と同様、末端であればあるほど力を入れて臨場感を大切にしました。

——PSP版『白き魔女』のコンセプトはPC版とまったく同じということですか？

岡本：いいえ。PC版については当時のハードバランスを考えると、あの膨大なシナリオやサブシナリオを正しく進行させるには、戦闘要素もそれに準じたものにする必要性があったのではないかと思います。ゲームを作るうえでのバランスにはさまざまな考え方がありますからね。そこまで徹底したからこそ、あれだけの名作が生まれたのでしょう。でも、PSPならシナリオのボリュームを削ることなくゲーム性を両立できるし、RPGの花形はシナリオと戦闘だと思うんです。やはり戦闘そのものもゲームとして楽しんでほしいという思いから、かなり手を入れました。

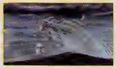
——戦闘バランスは、具体的にどのように変更されたのでしょうか？

岡本：「RPGの戦闘」自体を楽しめる、というところまで作り込みました。例えば魔法関係では、敵に殴られると詠唱が中断されてしまうため、その唱えるタイミングや場所などに工夫が必要になります。回復



魅力1 アニメ調のオープニングムービー＆オリジナルテーマソング

オリジナルのオープニングムービーも必見だ。テーマソングは、ゲームファンにはおなじみのボーカリスト・Lia（代表曲は名作AVG『AIR』のテーマ曲「鳥の詩」など）が担当している。



▲ムービーでは、たけり狂う海獣など作中の名シーンが続々登場する。



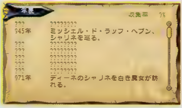
▲SDキャラの演出だけでなく、画面狭しと動き回るアニメ調のジュリオや＆クリスたちを見られるのは、このPSP版だけ!!

魅力2 巡礼にまつわる史実を振り返る年表システム

物語のスケールが壮大なため、いつでも旅の足跡を思い出せるように年表システムが導入された。この年表には、節目となるイベントはもちろん、地方に伝わる物語を読むことで、はるか昔の出来事も記される。



▲特殊な会話マークのNPCと話さないと、埋まらない項目も……？



◀年表の右上には収集率も表示される。ゲーム本編以外のやり込み要素として気になるところだ。



んでほしかったんです」

魔法が使えるクリスを回復役と割り切ってしまうと、ジュリオだけでは攻撃力不足になる場面も出てくるんです。かといって、クリスも攻撃役として前線に出すと回復もままならない……。このあたりは、ゲームを進めていく中で各キャラクターや行動の長所と短所を研究していただいて、状況にあった有効な戦法を編み出してほしいですね。敵の種類や思考ルーチンも、HPは低いが一撃の魔法が痛い、弱っているキャラクターを集中的に狙う、などさまざまなタイプを用意しています。また、プレイされるとすぐにわかるのですが、PSP版には〝敵との間合いがそれなりにあるヨコ戦闘〟と、〝敵と縦に向かい合うため間合いが近いタテ戦闘〟という2種類の戦闘を組み込みました。これは画面比率が16：9のPSPならではの要素で、敵との位置関係が左右に分かれているヨコ戦闘は、魔法を中心とした戦闘に向いています。逆に位置関係が上下になるタテ戦闘は、直接攻撃をメインとした戦闘となり、それなりのテクニックを必要とします。

——移植作業において、PSPならではの苦労はありましたか？

岡本：一番気を使ったのが、画面を全部使っていいのかということです。これまでのユーザーの方は4：3という画面比率に慣れていますよね。画面比率がどうであろうと画面の中央で演出をするのは当然なのですが、空間表現という部分では正直困りました。極端な話、物語進行に深くかかわらないNPCを画面の端に配置するだけで、雰囲気も変わってしまうんですよね。いまだに結論は出ていないのですが、今回は画面比率4：3の場合よりも、若干広く場をとった演出に落ち着きました。システム面では実際に持ち歩くとき、どのような状況が起きるかを考えたうえで、できる限りリアルタイムセーブができるようにしています。セーブ数が少なくて困るといったことのないよう、セーブのためにかなりの容量を確保しました。

——演出面に関して、イラストレーターに岩崎美奈子氏を起用された人選のポイントを教えてください。

岡本：一番の理由は、やっぱり「2004年度版のジュリオ＆クリスが見たい！」という、とってもシンプルで個人的な欲求です(笑)。そうなるとやはり、PC版のときも活躍されていた岩崎氏しか考えられませんでした。ですので、いきなりメールしてお願いしたのですが、快諾していただき大変うれしかったことを覚えています。実際に上がってきたイラストは、当たり前ですが以前より洗練されており、僕のイメージするジュリオたちそのものだったので、思わず感服してしまいました(笑)。

——PSPの画面でも、元のイラストが忠実に再現されていますよね。

牛村：それもこれもPSPのハード性能が高いから、ということになるのですが……。岩崎氏には「そのタッチまでも表現できるハードで使用しますので」と、ちょっとプレッシャーをかけてしまったかもしれません(笑)。今回の世界観作りのテーマは洗練とやわらかさでしたので、岩崎氏が描かれたイラストを忠実に再現することで、どうしてもそれを実現したかったんです。ゲームの細部にいたるまで、とがった表現は使わないようにしています。

——BGMのコンセプトは、すべて交響曲アレンジだとうかがいましたが？

岡本：そうですね。どれが一番『白き魔女』の世界にふさわしいかなと思って、すでに発売されているさまざまなアレンジ曲を聞いてみたところ、交響曲スタイルが一番しっくりきたんです。PC版が好きな方々は、懐かしのFM音源を支持されるかもしれません。ですが、今回はあまり主張しすぎず、それでいて雰囲気を楽しむのにマッチした交響曲アレンジを提案してみました。全体的な音作りは、ヘッドホンを使用したときよりよく聞こえるよう調整しています。

——PSP版ならではの新要素として歴史年表やペットシステムがありますが、これらのコンセプトを教えてください。

岡本：年表に関しては、壮大な旅の記憶というか、物語のおさらい的な意味合いが強いです。旅ですから当然、移動に次ぐ移動で忘れてしまう部分も多いし、何よりも物語のスケールが壮大なので、いつでも自分たちの足跡を確認できるように追加しました。ペットに関しては、意図していない場面で感傷的になるのを防ぐためのマスコットです。旅の途中、プレイヤーの分身であるジュリオが孤独になる場面も少なからずありますから……。

——NPCとの会話にも、PC版にはない目印(P.205参照)が使われていますが？

岡本：物語の進行上、重要なインフォメーションには目印を設けています。これは僕の理念でもあるのですが、こちら側が意図する部分ではないのにプレイヤーにとってただの〝嫌がらせ〟になってしまう部分は、徹底的に排除したいと考えています。たった1つの会話を見逃したばかりに元の街に戻ったりと、ムダな移動などをさせることはタイトルの寿命は延ばすかもしれませんが、そういうことはしたくありませんので。

——最後に、読者にひと言お願いします。

岡本：ぜひ、さまざまな角度からPSP版『白き魔女』を楽しんでみてください。

牛村：さまざまなPSP用ソフトがリリースされますが、生まれ変わった『白き魔女』も、ぜひともよろしくお願いします。



◆製作総指揮 株式会社ベック 岡本 吉弘氏

◀プロジェクト立ち上げの頃から制作サイドで奮闘するクリエイター。初のPSPソフト開発に、日夜奮闘を続けている。



◆プロデューサー 株式会社バンダイ 牛村 憲彦氏

◀テーブルトークRPGをはじめ、さまざまなゲームに造詣が深いプロデューサー。目下、PSPの予約に奔走中とか……？



魅力3

ときには孤独な旅に華を添える ペットシステム

本編に深くかかわらないオマケ要素の1つで、ペットはジュリオのあとを必死に追いかけては、なついたり怒ったりを繰り返す。会話マークが出たときに話しかけるとイイことが……？



▲ペットは犬、猫、ウサギの中から好きな子を1匹選んで連れて行ける。



◀薄暗く不気味な洞窟の中でも、けなげについてきてくれる子猫。ペットだけに、さすがに戦闘には参加しないようだ。

魅力4

手軽さと戦略性を両立した 戦闘システム

PSP版『白き魔女』の戦闘は、単調な飾りにならないような工夫がなされている。リアルタイムバトルという基本部分はPC版と変わらないが、状況によっては的確な指示が要求される。レベル上げも決してムダにはならないので、やり込み派のユーザーにはうれしい工夫といえるだろう。



●強めの敵との戦闘を避ける

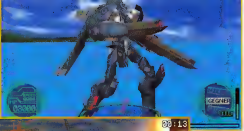
▲PC版とは異なり、敵の強さは事前にアイコンで判断できる。真っ赤に怒った表情のアイコンが表示されている敵は、かなり手ごわいので要注意だ！



●MP配分を考えないと……

◀何も考えずに攻撃＆回復魔法を乱発していると、あっという間にMPは0になってしまう……。必殺技や召喚魔法を織り交ぜて戦術を組み立てよう。

新世代のロボットアニメーションとして好評放送中の「蒼穹のファフナー」が、新世代ハードPSPにてゲーム化決定!! 今回は、手始めに大まかなゲームの流れとシステムについて電撃独占公開!!







蒼穹(そうきゅう)のファフナー

Dead Aggressor



ゲームで展開する新たな戦い そのシステムを先行チェック

人類を保護するために作られた要塞、竜宮島を舞台に、謎の侵略者フェストゥムとの戦いが展開するTVアニメ「蒼穹のファフナー」。その戦いがシューティングACTとなって、PSPで描かれる。自らの手でファフナーを操作し、TV版とは違う、新たな物語をつむぎ出せ!!

SYSTEM システム

ゲームの流れと、ポイントを解説!!



ゲームは、主人公一騎となり、ファフナーを操って敵・フェストゥムと戦っていく3D・ACT。戦闘前のストーリーパートでは、TV版をベースにした物語が展開していき、そこからメインパートの戦闘へ突入する。

CHECK! 1 ゲーム独自の展開も!?

[illegible] TV版を観て先の展開を知っている人も、新鮮なス[illegible]



CHECK! 2 仲間への指示を駆使せよ!!

[illegible] 示[illegible]出し、[illegible] さまな戦術が考えられる。



仲間に的確な指示を出せ!!

ストーリー STORY AVG方式で物語が展開していく!!

ゲームのメインストーリーが描かれるパート。キャラクター同士の会話を中心に、TV版をベースにした、奥深い物語が展開していく。



▲ストーリーは、キャラクター同士の会話で展開。TV版に登場したおなじみの面々が登場する。

ブリーフィング BRIEFING 戦闘の前にパートナー&装備武器を選択!!

戦闘でともに出撃するパートナーを選択したり、使用する武器を選んだりといった、戦いの準備を行うパート。選んだパートナーごとに持っている武器が異なり、攻撃の範囲も変わってくる。出現する敵の特徴を把握し、パートナーを選んでいこう。



◀パートナーが使用する武器をしっかり把握しておこう。

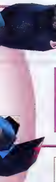
戦闘 BATTLE ファフナーを駆り、フェストゥムを撃退!

ファフナーを操作し、敵と戦っていく、ゲームのメインとなるパート。敵の全滅など、ステージごとに設定された勝利条件を満たせばクリアだ。

▼PSP向けに、直感的なアクションを可能にするシンプルな操作方法を採用。簡単操作で激しいバトルを楽しめる。



人気ロボットアニメーション ファン待望のゲーム化、早くも決定!



ファフナー・マークエルフ

フェストゥムに対抗するために作られた[illegible]

蒼穹のファフナー

PSP	2005年 1月27日発売予定
ACT	▶バンダイ
	▶¥4,800（税込¥5,040）
	▶MSD（80KB）

蒼穹のファフナーとは?

現在テレビ東京系にて放送中のSFロボットアニメ。謎の侵略者との戦いを軸に、戦闘に駆り出される子どもたちの苦悩と、子どもたちを戦わせざるをえない大人たちの葛藤（かっとう）が描かれる。

毎週日曜日　深夜1:30～2:00
テレビ東京系にて放送中!

STORY ストーリー

日本の片隅に浮かぶ小さな島、竜宮島。見渡す限りの空と海のなか、繰り返される平和な日常……。「あなたはそこにいますか?」。ある日突然、少年、少女たちはこの声を聴く。そして現れる、謎の侵略者。崩壊する偽りの平和。若者たちの過酷な運命が、急速に動き始める……。



ゲーム版で語られるストーリーとは……

◀ゲームでは、戦闘の合間に、ストーリーが展開していく。基本的には、原作ベースのストーリーだが、ゲームオリジナルの展開もある!?

▼▶さまざまなシステムや仕掛けで、「蒼穹のファフナー」の世界をゲーム上に再現。自らの手でファフナーを操作し、謎の侵略者・フェストゥムと戦う。

CHECK! 3 ステージにはさまざまな仕掛けが!!

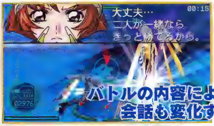
戦闘ステージでは、暴風雨により機体制御が難しくなったり[illegible]



◀敵と接触していると同化され[illegible]

インターバル INTERVAL 戦闘終了後にも、ストーリーが展開していく!!

ステージをクリアすると、直前の戦闘の成績が表示され、再びキャラクター同士の会話を中心にストーリーが展開していく。基本的には、ストーリーパートと同様の流れだ。インターバルが終了すると、次の話へと進む。



◀戦闘の内容やパートナーによっては、その後のインターバルでの会話も変わってきそうだ。

CHARACTER キャラクター

原作のキャラが総登場!!

ストーリーはTV版がベースとなっているため、ゲームでも主人公一騎をはじめとするおなじみのキャラが総出演。ここではそうしたメインキャラをあらためて紹介しよう。



真壁一騎（まかべかずき）

マークエルフのパイロット。口ベタだが、友だち思いで心優しい少年。



皆城総士（みなしろそうし）

一騎の親友。大人びた物腰の少年。父親は島を守る組織アルヴィスの司令官。



遠見真矢（とおみまや）

一騎や総士の幼なじみ。何ごとにもハッキリと物を言う、活発な性格の少女。



羽佐間翔子（はざましょうこ）

生まれつき病弱な少女。一騎に憧れているが、思いを伝えられないでいる。



春日井甲洋（かすがいこうよう）

戦いを嫌うが、のちにファフナーに乗ることになる。翔子に思いを寄せている。



要咲良（かなめさくら）

勝気な性格の少女。一騎たちのあねご分で、みずからパイロットに志願する。



真壁史彦（まかべふみひこ）

一騎の父親。不器用でぶっきらぼうだが、息子と島の人々を深く愛している。



皆城乙姫（みなしろつばき）

総士の妹。竜宮島全体の管理運営、防衛を担う。島に欠かせないキーパーソン。

CHECK! 4 戦闘中のキャラのかけあいにも注目!

戦闘中、状況に応じてリアルタイムに会話イベントが挿入されていく。選んだパートナーによっては、原作ではありえない会話イベントが発生する場合も。こうした原作とは異なるシチュエーションも、ゲームの大きな楽しみとなりそうだ。



◀司令塔である総士から[illegible]の指示が飛んでくる。

新作

METAL GEAR AC!D™

発売直前！ 判明している情報を総ざらい！



ついに発売まで1週間を切った『METAL GEAR ACID（以下MGA）』。今回は、ついに判明したゲームシステムの詳細などをまとめて紹介していく。これらの情報をよくチェックし、発売日を楽しみに待とう！



STORY

2016年の合衆国。次期大統領候補のハッチ上院議員が乗る旅客機が何者かにハイジャックされる。要求は「ピュタゴラス」の譲渡。政府はそれがロビト島で行われている研究だと突き止める。しかし、相手国は非協力的。政府はしびれを切らし、部隊を送り込むが、襲撃を受け連絡が途絶えてしまう。残された希望は伝説の傭兵、ソリッド・スネークだけだった。



◀この人物は合衆国政府の人間だろうか？

主人公 ソリッド・スネーク

特殊部隊FOXHOUNDの元隊員。過去に何度も、世界を核戦争の危機にさらす兵器「メタルギア」シリーズを破壊し、世界を救ってきた伝説の傭兵。シャドーモセス島事件以後は、反メタルギア財団のフィランソロピーに在籍していたが…

静の『MG』をPSPで体験しよう

『MG』のドラマ性や、潜入などのシステムがカードと融合し、PSPタイトルとして生まれ変わった今作。今回は『MG』シリーズのウリであるドラマ性の高いストーリーや、謎の多い登場キャラクターたち、期待が高まるゲームシステムまで、現在わかっている情報をすべてまとめてお届けする。ちなみに本作は、本家PS2版最新作『MGS3』と同時発売。2作品間の連動があるという話も!?

PSP	METAL GEAR ACID
	12月16日発売
SLG	▶コナミ
	▶¥4,800（税込¥5,040）
	▶MSD（128KB）

テリコのピンチ!?



▲テリコが通信している相手はスネーク？ それとも彼に会う前なのか？

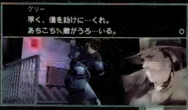


パートナー テリコ

ロビト島で出会い、行動をともにすることになる女性。さまざまな武器を使いこなし、敵の本拠地でも落ち着いていることから、かなりの訓練を受けていると想像できる。もしかすると、合衆国が送り込んだ特殊部隊の1人なのだろうか？

CHARACTER 物語を彩る謎の登場人物たち

『MG』で忘れてはならないのが、魅力的なキャラクターたちだろう。詳しい情報はまだ不明だが、すでに数人の顔と名前が判明している。この人物たちが物語にどのようにかかわってくるのか？ また、オタコンなどおなじみのキャラクターの登場も気になるところ。



▲無線通信で助けを呼ぶ声。彼は連絡が途絶えた特殊部隊の一員なのか？ しかし、それにしては不似合いな格好に思えるが…。



ハイジャック犯!?

▶ハイジャックしたことを堂々と話す数体の人形（？）。体から伸びる糸を操っている人物は、いったいどこにいるのか？



とらわれの2人…

◀左の人物はハッチ上院議員？ もしそうなら、レナという女性は秘書かブレーンといったところか。この状況で冷静さを失っていないあたり、有能さがうかがえる。

カードを使ってプレイする、まったく新しい『MG』の魅力に迫る

SYSTEM 潜入などの『MG』の魅力が生かされたゲームシステム！

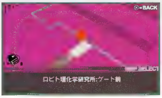
本作は、カードを使って行動するのが大きな特徴。そのため、ステージに合わせたカードの編集と、ステージ中での使用タイミングが攻略の重要なポイントになる。

■移動など基本動作

ステージ内の移動にはカードが必要。1枚につき3ブロックまで移動でき、移動専用カードならそれ以上移動できるものも。ホフクなど、カードを使わない動作も存在。

■ゲームの進行はミッションクリア型

本作ではストーリー全体がたくさんのミッションで分けられており、クリアすることで、少しずつ物語の核心に迫っていく。



◀潜入ルートの数だけミッションが存在すると思われる。

■ゲーム画面の各表示からその内容を読み取る

ついに詳細が明かされた『MGA』。そこで、ここでは画面からゲーム内容を紹介していこう。下記のゲーム画面を見るだけでも、これまでの『MGS』シリーズとは、まったく異なったシステムを用いていることが確認できる。



A ライフの現在値／最大値

スネークのライフが0になるとゲームオーバーになる。『MGS』シリーズのゲージ表示とは違い、具体的な数値が表示されるのは、ダメージの計算を容易にするためか。最大値は固定？

B デッキの残り枚数／デッキの総カード数

自分の行動順になると、デッキからカードが2枚、手札に補充され、最大6枚まで所持できる。デッキの残り枚数が0になると、一定のコストを消費して、同じデッキが作り直される。

C 敵兵の状態

『MGS』シリーズで、敵兵に気づかれたときに表示される、赤いALERT（危険）表示。このほかにも、EVASION（回避）、CAUTION（警戒）というように、危険度に応じて表示が変化する。

D 方角

『MGA』では、LRボタンで画面の向きを自由に変更できる。視点を変えるときに役立つのがこの方角表示。現在の視点がどの方角を向いたものであるのかが、一目瞭然となっている。

E 現在の手札カード数

主人公、パートナー、敵のそれぞれに表示される。キャラクターによって1ターンで使用可能なカード数が異なり、例えばスネークなら2枚（4枚まで拡張可能）、テリコなら3枚使用できる。

F 現在のコスト

自分のターンに使用したカードの、コストの合計がこの値に追加される。敵兵など、すべてのキャラクターのコストは同時に減っていき、0になったキャラクターから行動可能となる。

G 順番

行動する順番。基本的にはコストが少ないキャラから先に行動ができる。しかし、カードのなかには攻撃時に相手のコストを増やす効果を持つものなどもあるので、変動することもある。

CARD 『MGA』の核となる「カード」について詳しく解説

『MGA』では、ほとんどすべての行動にカードを使用する。つまりこのゲームにおいて、カードは非常に重要な要素といえる。ここではデッキ編成など、カードに関係する画面や、カードの内容に注目して解説していく。

1 デッキ編集

インターミッションではデッキ編集を行える。ソート機能やデッキの自動編集も完備されており使いやすそうだ。



▲□ボタンでカードの詳細が表示される。

2 カード詳細

各カードに関して、具体的な効果範囲などの、詳細な説明が読める。見たことのないカードを入手したら、忘れないうちにこの画面で詳細を確認しておこう。



▲カードの効果をよく確認しておこう。

カードの種類は大きく分けて5つ

それぞれの特徴を生かして自分だけのデッキを作り上げよう

『MGA』に登場するカードは全部で200種類以上存在し、それらは5つのカテゴリに分かれている。それぞれのカードに描かれている数字や記号の意味をよく理解し、効果を覚えることが、ミッションを成功させるカギとなりそうだ。なお、右下にある十字の数はレア度で、数が多いほど手に入りにくい。気になるカードの入手方法は、ミッションクリア時にもらう、ショップで購入する、マップ中に存在するアイテムボックスを回収するなどがある。また、ショップではカードの売却も可能。

3 Support 特殊な行動が可能

上昇したコストを下げたり、エルードを可能にするなど、補助的な効果を持つカードが多いカテゴリ。敵に見つからずに潜入したい場合に重宝するカードとなってくるだろう。



1 Weapon 多彩な武器で敵を排除

基本的な攻撃カード。使用回数はカードによって違う。また、特定の武器には特殊効果があり、例えばサプレッサー付きの銃なら「無音」のため、敵に気づかれにくいという効果がある。



4 Item さまざまな道具が存在

『MGS』でおなじみの「レーション」や「ダンボール」といったアイテムが使用できる。アイテムによって、一度使うとなくなるものや、装備できるものなど、さまざまな種類がある。



2 Action 見つかる前に倒せ！

攻撃時に特殊な効果を付加し、戦いを有利にするカード。写真のカードの場合、耐久力の高い敵を倒すときや、「無音」の銃で敵に気づかれずに倒したいときに効果がありそうだ。



5 Character 特殊効果の宝庫

『MGS』シリーズに登場したキャラクターが描かれたカード。全体的にレア度が高く、広範囲爆撃など、効果も強力なものが多い。反面、コストも高いので、ここぞというときに使用したい。







◀グラフィックの美しさはPS2と同レベル!? 魅力的なキャラも多数登場する。

人気ゴルフゲームの最新作！ これからはいつでもどこでも楽しめる!!

シリーズ初の携帯ゲーム機版として注目されている『みんなのGOLF ポータブル』。今回は新たに判明したコースやキャラクターに加えて、気になるモード内容を再チェック！ 『みんGOL』スタッフへのインタビューもお届けします！

PSP	みんなのGOLF ポータブル
	12月12日発売 CERO 全年齢
SPG	▶SCE
	▶¥4,800（税込¥5,040）
	▶MSD（769KB）

全国のみんゴルファーのみなさん、PSPでもご一緒に！

みんなのGOLF ポータブル

パワーモードやアプローチモードも使用可能

基本システムは『みんGOL』シリーズそのまま。飛距離を伸ばせるパワーモードや、グリーン周りで役立つアプローチモードも、ちゃんと使えるようになっている。ただし、超高弾道ショット(いわゆる「左ドクロ」）などの特殊ショットは、キャラを育てないと使えないのだ。



▶パワーモード使用中。⑹というのが使える回数だ。これが0になると使えなくなる。



◀カップのふちで「クルッ」となっても、必ず入るクルクルパットも利用可能。

コース

すべてが新作の全6コースを収録！

この『ポータブル』に登場するコースは、すべてが完全新作。見た目の美しさはもちろん、戦略性の高さも見逃せないポイントだ。ここではそのなかの3コースを紹介しよう。



①南アルプスC.C.

▶緑豊かな、山岳地帯にあるコース。岩肌が露出している場所には注意！



②紅葉坂ゴルフ倶楽部

◀日本庭園を思わせるコース。その名のとおり、木々の紅葉がとても美しい。難易度は高くない？



③オリーブコーストC.C.

▲サンサンと降りそそぐ陽光が印象的な地中海のコース。すぐ横には遺跡も存在している。

キャラクター

個性豊かな10人のキャラクターが登場！

プレイヤーが操作することができるキャラクターは全部で10人。こちらも全員が『ポータブル』ではじめて登場するゴルファーたちだ。ちなみにユメリとシンの2人は、ゲーム開始時から使えるようになっている。このほかキャディーももちろん登場！ ラウンド中は声で応援してくれる。















Interview インタビュー

Vol.285の小林康秀氏（SCE）に続く、キーパーソンインタビュー第2弾。今回は実際の制作を担当した、クラップハンズの村守社長にお話をうかがった。携帯ゲーム機で『みんGOL』はどう変わった？

村守将志氏

（株）[illegible]デューサー。初代『みんGOL』から企画、ディレクターなどを担当。シリーズの大黒柱的存在。

2号連続・開発スタッフインタビュー第1弾！

●携帯機である利点を強調しました

[illegible]

１人でも多人数でも楽しめるモード内容！

実際にラウンドするモードは大きく分けて２種類ある。育成要素が入った「ひとりでＧＯＬＦ」と、８人まで同時プレイが可能な「みんなでＧＯＬＦ」だ。これまでの『みんＧＯＬ』シリーズとは異なる要素もあるので、各モードの具体的な内容を紹介していこう。「ひとり」で育てたキャラを使って「みんな」と遊ぶのが楽しい！



▲「着替え」や「データ」といったモードも用意されている。「データ」内には、履歴がわかる「ヒストリー」も復活！

ひとりでGOLF キャラクターの育成につながる「チャレンジモード」に注目！

ＣＯＭとラウンドしたり、１人で練習したりするためのモード。以下の４種類のモードがある。

チャレンジモード　賞品を入手したりキャラを育てたりできる



賞品（ギア、パーツなど）が用意されている大会に挑める。４つの大会が表示されるので、好きなものに挑戦しよう。試合形式はストローク（トーナメント）、マッチプレイ、VSの３種類。

キャラを成長させよう！

チャレンジモードで、特定の条件（ＣＯＭに勝利、大会で優勝など）を満たすと、経験値や、ギア、パーツなどの賞品がもらえる。パーツを集めると、キャラの能力も自動的に上がるのだ。



▲パーツをそろえると「アイテムレベル」が上がっていく。

ストローク　好きなコースをマイペースで回れるモード



コースやホール数（９か18）などを選び、ラウンドするモード。９ホールの場合はＯＵＴ（前半９ホール）とＩＮ（後半９ホール）も指定可能。それぞれのベストスコアも記録される。

トレーニング　コースの攻め方はここでチェックしよう

好きなホールで自由に練習することができる。天候や風、カップの位置（今回は３カ所）なども変更できるようになっている。打ち直しも可能だ。

新パットゴルフ　１ホール１パットという条件で得点を競う

グリーンだけのコースを回る。９ホールあるが、どのホールも１回ずつしかパットできない。カップが複数あるため、どれを狙うのかも重要になる。

みんなでGOLF ＰＳＰのワイヤレスＬＡＮ機能（アドホックモード）を利用して、手軽に友だちと対戦する！

ＰＳＰ本体についているワイヤレスＬＡＮスイッチを入れると、通信対戦が可能になる。「ひとりでＧＯＬＦ」モードで育てたキャラを使って対戦しよう！

リアル大会　２人～８人

８人まで同時にプレイできるストローク形式の大会！

友だちと大会を楽しむためのモードで、全員が同じコースを同時にラウンドするのが特徴。友だちのショット画面は表示されないが、情報はランキングボードでチェック可能だ。具体的な流れは写真のとおり！

①エントリー



▲参加可能な対戦部屋から「リアル大会」を選ぶとエントリーできる。コースなどを考えて、使うキャラを選ぼう。

②ラウンド開始



▲参加者がそろったら大会開始！　ホールの情報やトップのスコア、特殊ルールなども、この画面には表示されている。

③ラウンド中


▲１人プレイと同じ感覚で回れる。参加者数が４人以下のときは、ライバルたちのスコアやボール位置も表示される。

④ランキングボード



▲ホールアウトするとこの画面に。ライバルの動向をチェックしよう。ランキングボードはラウンド中にも呼び出せる。

⑤結果発表



▲予定されていたホールをすべて回り終えると最終順位の発表画面になる。ここで自分のスコアと順位が表示されるのだ。

マッチプレイ　２人

友だちと１対１で戦う、戦略性の高い試合形式！

各ホールのスコアで勝ち負けを決め、最終的により多くのホールを勝ったプレイヤーが勝ちとなるルール。ホール数は３、６、９、18から設定できる。リアル大会とは異なり、ライバルのショット画面も表示されるので参考にしよう。


▼相手の順番のときにはヤジ（左上のキャラに注目！）を飛ばせる。



▲トータルスコアでなく各ホールの優劣が重要に。決着がつかない場合はサドンデスに突入！

新パットゴルフ　２人

「ひとりでＧＯＬＦ」の同名モードの対戦版！

基本ルールは「ひとりでＧＯＬＦ」のものと同じ。パターだけを使い、このモード独自の得点（Ｐ．Ｐ．＝パターポイント）を競っていく。カップは複数あり、遠いカップほど高得点になっているため、どれを狙うのかが勝負の分かれ目になる！


▼相手との得点差を考えて、どのカップを狙うのかを決めよう。



▲パットは１回のみ可能。カップインさせられないとギブアップとなり、得点が入らない。





キャラを成長させていくことで、とれる戦略の幅も広がっていく！

落ちゲーとサウンドが融合した新しいジャンルが誕生!!



LUMINES(ルミネス)
―音と光の電飾パズル―

PSP / PZG
12月12日発売
▶バンダイ
▶¥3,800（税込¥3,990）
▶MSD（96KB）

PUZZLE × MUSIC
ルミネス
LUMINES

水口哲也氏がプロデュースした、曲を奏でるSTG『Rez』からはや3年。今度はPZGとサウンドが融合したゲーム『ルミネス』が、PSPで登場!!



▶ブロックや背景は[illegible]パターンが用意されている。

PSPのコンセプトから生まれた新感覚ゲーム

ブロックを操作し、四角形を作り消去するPZG『ルミネス』。このゲームの注目は、操作時に演奏される"サウンド"だ。残念ながら誌面ではサウンドをお聞かせできないが、画面写真やシステムなどからその[illegible]を感じとってほしい。

落ちてくるブロックを動かすたびに新しい"サウンド"が生まれBGMを完成させる!!


タイムラインの移動より早く、沢山の四角をつくれ！

次に落ちてくるブロック
落ちモノPZGの代名詞といえる「テトリス」と同じように、次に落ちてくるブロ[illegible]よ」（水口氏談）

ブロックナンバー
タイムラインが左から右へ通過するときに、消えるブロックの数が表示される。ちなみに、落ちてくるブロックは4つのブロックで[illegible]1とカウントされる。

タイムライン
[illegible]左から右へと移[illegible]けるライン。このラ[illegible]ブロックがある[illegible]消されることはない[illegible]

ブロック
操作中のブロック。方向[illegible]でブロックを回転させたりして四角形を作っていく。

PSPのコンセプトとは?

「PS2なみの3D-CGゲームを、高品位の動画も含め、いつでもどこでも気軽に楽しめる」ことをコンセプトに作られたPSP。サウンド面でもPS2と同等の性能をほこっているのが特徴だ。

新たな可能性を求め続けるクリエイター



『ルミネス』プロデューサー
水口哲也氏

1965年小樽生まれ。セガに入社し、『スペースチャンネル5』や『Rez』などの名作を多数制作。2003年10月にセガを退社し、新会社キュー エンタテインメントを設立した。

●PSPとの遭遇が『ルミネス』を生んだ

――『ルミネス』を制作しようと思ったきっかけをお聞かせください。

水口哲也氏（以下、水口。敬称略）：PSPというハードが出る、と聞いたのが作ろうと思った"きっかけ"かな。「これはとんでもないことになった」という気持ちになったんですよ。ゲームを作る人間からすると、ものすごい挑戦状を突きつけられたような。そういう意味では、最初に聞いたPSPのコンセプトに対するボクの答えが『ルミネス』という形になって出た、という感じですね。

――『ルミネス』は、PSPありきで作られたゲームソフトだったんですね。

水口：やっぱり、PSPのコンセプトに魅せられたというか。それに最大限、応えようっていう気持ちがボクなりにあって。横長の画面で、すごくグラフィックがキレイですごく音がよくて、それが持ち出せるなんて、今までにない。音楽をメインにした「音ゲー」と呼ばれるソフトはいっぱいありますけど、ほとんどが家で遊ぶものですよね？　だけど、PSPなら、みんなが未経験のいい音を大音量で、ヘッドホンをしながらプレイできるわけじゃないですか。以前から、どんなに音を出しても誰にも文句を言われないゲームを作りたかったんです。

――『スペースチャンネル5』や『Rez』の進化形が『ルミネス』であると？

水口：前に作った『Rez』のようにSTGだと、すごく長い時間プレイする必要がありました。今作では、幅広いプレイヤーに遊んでもらいたかったので、手軽に楽しめるPZGでいこうということに決めました。これなら、電車の中や、ちょっとした待ち合わせの時間とかにも、手軽に遊ぶことができるでしょ。狙いどおりになりました（笑）。

●大沢伸一氏と『ルミネス』の出会い

――収録されている曲が多いですが、音楽を担当した方をお教えください。

水口：音楽は、CHARAやUA、birdなどのヒット曲を生み出したMondo Grossoこと大沢伸一さんにも参加してもらいました。一番最初のステージに流れる「Shinin'」も彼の楽曲です。歌っているのはドラゴン・アッシュの降谷建志さんなんですよ。どうしてもこの曲が使いたいと思いまして、交渉してOKをいただきました。

――大沢氏はゲームの音楽に興味があったんでしょうか？

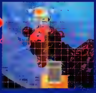
水口：彼は、こういった新しいコトにチャレンジするのが好きなんですよ。だから、すぐに楽曲をリストアップしてもら

Rule ルール
同色のブロックで四角形を作り、消す！

右の写真でもわかるように、画面上部から落ちてくるブロックは2色に配色されている。同色のブロックで四角形を作り、タイムラインが通過するとブロックが消去されるのだ。なお、段差上にブロックを置いたり、消去時に残されたブロックは、そのまま下の床、もしくは下のブロックまで落下していく。



ブロックを落として四角形を作る
◀ブロックを下に落とし、白色のブロックで四角形を作ると……。



タイムラインが通過するとブロックが消える！
▶タイムラインが通過したときに、四角形の部分が消え、得点が入る。ルールはいたってシンプルだが…。

スペシャルブロックで一気に消すことも可能！

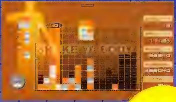
構成した四角形に、緑色の石が埋め込まれたスペシャルブロックが含まれていると、消去時に四角形とつながっている同色のブロックがすべて消える。



◀このブロックをうまく使えば、連鎖数を増やすことが可能。

Topics トピックス
収録されている楽曲&スキンは40種類以上

一定の得点を超えると、次のステージへと進むことができる。このとき、背景のグラフィック（スキン）とブロックの配色、BGMがガラリと変化するのだ。用意されているグラフィックとBGMの数は、40種類以上！ やはりすべてを経験できるかな？



◀グラフィックとBGMのアートディレクターはタケヨシユタカツミ氏が担当。

収録楽曲一例
- Shinin' Mondo Grosso feat.kj
- Shake ya body Mondo Grosso
- I hear the music in my soul Eri Nobuchika
- Lights Eri Nobuchika

Game Mode ゲームモード
1人用から通信対戦まで用意されている

「ルミネス」では、プレイ時に名前の入力やキャラクターの選択などを行ってから下で紹介している4種類のモードをプレイすることになる。1人で黙々とスコアを更新するものから、ある目標をクリアするものまで多彩なモードが存在。ここでは、各モードの特徴と、モード内で選択できるメニューなどを紹介していこう。



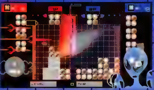
「CHALLENGE MODE」は、ブロックが上に積みあがるまでプレイできるモード。「SINGLE SKIN MODE」は「CHALLENGE～」と同じルールだが、背景グラフィックを選択可能。「TIME ATTACK MODE」は、一定時間内に消したブロック数を競うモード。



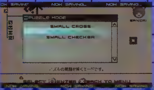
次々と現れるCOMと対戦するモード。画面中央に境界線が引かれ、ブロックを数多く消すと境界線が移動し、プレイエリアが広がる。勝利すると、スキンと呼ばれる背景グラフィックをゲットできる。



PSPのワイヤレスLAN機能を使用して行う、通信対戦モード。このモードを選択すると自動的にネットワークに接続され、そこで対戦相手を探す。勝負方法は「VS CPU MODE」と同じ。



課題を選び、制限時間以内に課題どおりの形を作ることに挑戦するモード。1つの課題をクリアすると次の課題が出現する。なお、一度クリアした課題は、自由に選択でき、何度でも挑戦できる。



・水口氏に直撃インタビュー

えました。結局、「Shinin'」を含めて4曲提供してもらったんですが、そのなかにこの前デビューした信近エリさんの曲も入ってます。

――ジャンルは、J-POPが中心ですか？

水口：いろんなジャンルが入ってますよ。レゲエからポップス、ロックまで。これがいい曲ばかりなんですよ（笑）。

●新レーベル「qb」とは？

――「ルミネス」を製作しているqbというレーベルについて教えてください。

水口：これは、ウチの会社の頭文字とバンダイさんの頭文字を合わせたものです。1年前にセガを去ったときに、バンダイさんに声をかけてもらったのがきっかけで、新しいレーベルを一緒に作り上げていこうと思い、立ち上げました。

――パートナーとしてのバンダイという会社の印象についてお聞かせください。

水口：ゲーム以外にも「たまごっち」といったように、おもちゃにも精通していて非常にクリエイティブな会社という印象が強かった。共通の認識が持てているから、非常に仕事がしやすいです（笑）。

――では、最後に水口氏の作品を待っているユーザーにひと言、お願いします。

水口：長い間お待たせしました。ただいま（笑）。「ルミネス」は、「Rez」を買った人には、間違いなくオススメできます。それ以外の人にも、とにかく1度プレイしてほしいですね。

"音と映像の一体化"という永遠のテーマから生まれた作品



▶常に新しい発想を持ち続けている水口氏。「『ルミネス』の、バンダイのゲームミュージックを使ったバージョンとかも作ってみたいね」（水口氏談）。

インタビュー中に出てきた KEY WORD

①Shinin'
水口氏と大沢氏をつなげたこだわりの曲

②Mondo Grosso
音楽クリエイター・大沢伸一氏のソロプロジェクト

③信近エリ
大沢氏がプロデュースした新星女性ヴォーカリスト

④qb（キュービー）
キュー エンタテインメントとバンダイのコラボレーション

Mondo Grossoのライブで「ルミネス」が楽しめる！

どこでもいっしょ®

PSPの機能を生かし、さらに楽しくなった『どこいつ』。発売前の総まとめをチェックして、準備を万端にしておこう！



PSP	どこでもいっしょ
	12月16日発売 CERO 全年齢
ETC	▶SCE
	▶¥4,800（税込¥5,040）
	▶MSD(800KB)

PSPでもポケピといっしょ。

いつでもどこでもポケピたちと会話できる『どこでもいっしょ』。プレイヤーが入力するコトバしだいで、楽しさ無限大！　期待のお話しゲームの発売日もいよいよ目前となった今回は、ワイヤレスLAN機能を使った３つのコミュニケーションのおさらいを、最新の画像とともにお届けしちゃいます。まだまだ新情報もあるし、これはもう、発売日まで待ちきれないね！

無線通信でおともだちを増やそう！

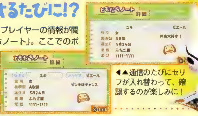
新しくなった『どこいつ』の特徴は、ＰＳＰのワイヤレスＬＡＮ機能を使って、ほかのプレイヤーと遊べること。これから紹介する3種類の遊び方で、おともだちとの距離がグーンと近くなるハズ！　この冬はＰＳＰを持ち寄って、みんなでおしゃべりしながら、とことん『どこいつ』を楽しんじゃおう！



◀"おでかけ"など、新要素も盛りだくさん。

NEWS 通信するたびに!?

「めいし交換」したプレイヤーの情報が閲覧できる「ともだちノート」。ここでのポケピのセリフは、ワイヤレスＬＡＮでコトバを覚えるたびに、会話のなかで言うようだ。



◀▲通信のたびにセリフが入れ替わって、確認するのが楽しみに！

1「めいし交換」でデータ入手

初めて会うおともだちとは「めいし交換」をしておこう。交換したあとには、相手の名前や誕生日、星座といったデータが記入され、いつでも閲覧ができるようになるよ。また、めいし交換した人同士が再び無線通信すると、あとでポケピの口からそのおともだちのウワサ話が聞けることも…。



◀「めいし交換」で情報入手！

▶最大99人まで登録できる。



2 おともだちと「プレゼント交換」

ノラネコのクロからもらえる「もちもの」を、おともだちと交換できるのがこの機能。みんなで１つずつ「もちもの」を出しあって、交換をスタート！　抽選はルーレットを回して行われるけど、自分が出品したプレゼントは１回目は当たらないのがうれしい。





▶プレゼントを飾って、自分だけのお部屋にしよう！

▲最大8人で遊べるので、ルーレットタイムは盛り上がること間違いなし！

3「しりとり」を極めよう!!

ポケピに教えたコトバを使って「しりとり」で勝負！　通信機能で8人まで同時に遊べる。「しりとり」で遊べば「しりとりパワー」がたまって、アイテムや称号がゲットできる点にも注目～！

▶コトバをつないで、みんなで「しりとり」だ！







▲称号が上がるごとに、立派な盾などがもらえるのも、楽しみの１つ。



▲見事、１位に！　最後まで残った順から、たくさんポイントがもらえるよ。

レベルアップして称号ゲット！

「しりとりパワー」がたまると、レベルアップ！　上達した証として「兄弟子レベル」や「まねきネコレベル」など、ポケピごとに楽しい称号がいっぱい！



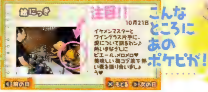
NEWS「絵にっき」にあのポケピが！

ポケピたちが、その日あったことをこっそりと書き記している「絵にっき」。ＰＳＰ版では、覚えたコトバや通信で遊んだポケピのことも記されるようだ。そこに貼られる絵は、「ポケピの手描きの絵」と「写真」の2種類。じつはこの「写真」のほうには『トロと流れ星』や『ｉモードもいっしょ』のキャラクターたちが登場するという。詳しい条件などはわかっていないが、どんなキャラクターに会えるのか楽しみだね！



▲１日目の日記は、プレイヤーと初めて出会ったポケピの様子が記されている。

▼ピエールの横には『トロと流れ星』に登場したリスのココと、シカのサチエの姿。このほか、宇宙大王も出現するという情報もアリ。







新しい『AC』は知性で勝負!!

ARMORED CORE FORMULA FRONT



3DメカACTからメカカスタマイズSLGへ変化した『AC』シリーズ最新作。それが『ARMORED CORE FORMULA FRONT（以下、FF）』だ!! アーキテクト（技術者）として最強のAI機体を作成し、バトルに参戦せよ。

『FF』をとことん楽しむための2つのポイントを伝授!!

組み立てたACを、自分がチューニングしたAIに操作させてバトルを勝ち抜いていく『FF』。ここでは、期待高まる本作を徹底的に楽しむために覚えておきたいポイントを紹介していく！ 担当ライターの先行プレイレポートも掲載しているので要注目だ！

PSP SLG

ARMORED CORE FORMULA FRONT
（アーマード・コア フォーミュラフロント）
12月12日発売
▶フロム・ソフトウェア
▶¥4,800（税込¥5,040）
▶MSD（450KB）

CHECK オフィシャルHPをチェックせよ!!



『FF』の発売を間近に控え、オフィシャルHPがリニューアル！ モータースポーツの世界を意識したスタイリッシュなサイトに生まれ変わったのだ。ここでは『FF』に関するさまざまな情報が手に入るので、興味のある人は下記のアドレスでチェックしよう。

▶http://www.armoredcore.net/

POINT 1 対戦画面の見方をマスターしよう!!

戦いに勝利するために、まずはここで対戦画面の見方を覚えよう。

機体情報

ここには、自機や相手の機体に関するさまざまな情報が表示されている。上から順番に、自機のAP（ARMOR POINT＝耐久値）、相手機体のAP、自機の機体温度、エネルギー量、移動速度を表している。

試合時間

対戦中の試合の制限時間（＝残り試合時間）を示す。

武器情報

自機が使用する武器ごとのロックオン状態や、現在使用可能な武器とその弾薬数を表示している。なお、武器の下に表示されているゲージは、AIがその武器を使用する、おおよその傾向を示しているのだ。

レーダー

ここではECM値、マップの気温、および自機と相手機体との距離を確認できる（赤い丸で表示されているのが、相手機体の位置）。また、白い「＋」で示されているのは、自機の移動目的地で、周りの赤いラインは対戦領域を表している。



対戦中は基本的に、この画面を見て機体性能やAIの戦略を分析したり、研究したりできるのだ！

その他の情報

上部では、自機の攻撃が命中した際に、それを知らせる表示が出現。下部には、対戦の状況を伝える実況が流れることになる。戦闘に大きな動きが出た場合、随時知らせてくれるので、ここを見ているだけで、対戦状況を把握できる。

POINT 2 AIや機体をどんどんいじってみよう!!

AI機体の作成例をパターン別に紹介していこう！

パターン1 AIが武器を使ってくれない

せっかく装備した武器を、AIが思ったとおりに使用してくれない場合は、「AI PERFORMANCE」の「攻撃戦術」の項目を、もっと上昇させてみよう。これによって、AIがより的確に武器を使用するよう立ち回り始めるハズ。ほかにも、「AI OPERATION」でオペレーションチップを追加することも有効だ。



▲AIの攻撃判断力を上昇させ、的確な武器選択をうながせ。



▶武器を連射するチップをはめ込むのも、最適な方法の１つ。

パターン2 敵を全然ロックできない

攻撃をうまく命中させるには、敵をどれだけ的確にロックオンできるかが重要になる。これができていない場合は、「AI PERFORMANCE」の「機体制御」の項目を修正し、自機の動きをより正確にするといい。または、FCSのロック可能距離やロック範囲をもっとよく考え、パーツをアセンブルすることも重要だ。



▲ロックサイトが広がるFCSやオプショナルパーツを選択。



▶「AI PERFORMANCE」の「機体制御」の調整も必須となる！

『FF』先行プレイレポート

ひと足お先にさわってきたよ！

自分の分身であるAI機体とひたすらたわむれる日々

ども。新人アーキテクトのただ防です。去る11月某日、フロム・ソフトウェアさんに直接おうかがいして『FF』をプレイしてきましたよ！ その圧倒的に美しいビジュアルに驚きながら、さっそくスタート!! って、いきなり何をすればいいのかよくわからないのですが……。最初からつまずきかけたボクに、ここで鍋島プロデューサーからありがたいアドバイスが。すなわち「開始直後は、ひととおりAI機体作成のレクチャーを受けましょう」とのこと。確かに、ゲーム中のレクチャーさえ受ければ、機体の作成方法はすぐに理解できました。安心安心。なお、機体は5体アセンブルできるのですが、1対1のバトルが主流となるPSP版のみを楽しむ場合は、エース機を1〜2体作るだけで十分楽しめるように思います。そんなこんなで、初心者用の大会「ボトムリーグ」に参戦！ ボクの趣味をもろに反映した、バリバリの接近戦仕様のACで、みごと大勝利を収めました！ うーん、快感！ こうなったらもっと熟考して、最強のAI機体を作ってみせるぜ！ と固く決意したところで、残念ながら時間切れ。正直もっと遊びたかった…。これはもう、製品版に期待大ですよ、みなさん！



▲自分の好みを反映させた機体を作り、バトルに勝利する快感はサイコーです！

次号より徹底攻略予定

真・三國無双

PSPで始まる新時代の『無双』ワールド！ 最強の武を極め、その手に天下をつかみ取れ！

PSP	真・三國無双
	12月16日発売予定　CERO 12
ACT	▶コーエー
	▶¥5,280（税込¥5,544）
	▶MSD（640KB）



「三国志」に登場する英雄たちが、液晶画面狭しと大暴れするＰＳＰ版の「真・三國無双」。敵の大軍をバッサバッサとなぎ倒す爽快感はそのままに、携帯ゲーム機用にシステムを変更。戦局を左右する副将の同行や、数分程度で終わるエリア戦を繰り返して敵本陣を目指すゲーム進行など、ＰＳ２版とは異なるシステムをクローズアップ！


痛快!!
▲一撃で多くの大軍を吹っ飛ばす爽快感がたまらない！

PSP版注目のシステム面に迫る！

PSP版では、ステージ内にいくつものエリア（戦場）が存在する。プレイヤーは、全体マップでルート移動しつつ、副将とともに敵エリアに侵攻。戦闘に勝利して、自軍のエリアを拡大しながら進軍していく。エリア戦は3～5分ほどで終わるため、短時間でも痛快アクションを満喫できるのだ。

ステージをクリアするまでの流れをチェック！

1 軍団編成
軍団に編入する副将を選ぶ。副将たちの階級の合計が、プレイヤー武将の統率値以内であれば、最大4人まで連れていくことが可能。

2 エリア移動と戦闘
全体マップで戦況を見ながら侵攻するエリアを選択。エリア戦では、敵軍を倒しまくって敵の戦意ゲージを0にすれば勝利となる。

3 戦後処理
敵本陣を制圧するとステージクリア。さらに、プレイ内容によってプレイヤー武将は成長。敵将を副将として登用することも可能。

ココに注目!! 1　多彩な技能を持つ副将選びが戦況を左右する！

さまざまな技能でプレイヤー武将をサポートしてくれる副将たちをエリア戦へ連れていくことができる副将システム。副将の技能は3系統に分かれ、味方全員に効果を発揮する「戦場特性」や、戦闘中に任意に発動できる「戦闘技能」などがある。各ステージで活躍できそうな副将を見極め、その技能をうまく利用してこそ激戦に勝ち残れるのだ。


▲副将ごとに[illegible]軍団の攻守のバランスや戦場の地形などを考えた副将選びが重要になるのだ。

▼形勢逆転の可能性を秘めた戦闘技能だが、1回発動すると一定時間、使用不可能に！ ここぞというときに使おう。


戦闘技能が発動!!


新たな仲間
●ステージクリア後に、副将になりたいと志願する敵武将もいる。

副将が持つ技能は3種類に分けられる

戦場特性	エリア戦が終わるたびに味方武将の体力が回復する「応急手当て」など、味方軍団全体に効果がある技能
支援効果	チャージ攻撃に炎属性をつける「炎術」など、主にプレイヤー武将個人に効果を発揮する技能
戦闘技能	味方武将の攻撃力を一定時間上昇させる「突撃」などがあり、戦闘中に方向キーで発動できる技能

ココに注目!! 2　武将を育成し敵の施設を奪いながら本陣を目指せ


どう攻める!?
▲制限時間内に、武将の育成＆敵本陣の制圧を目指して最良のルートを進軍せよ。

▼敵を倒すと獲得できる経験値で、武将がレベルアップする。敵武将は獲得経験値が多いのだ。



敵の本陣は、精鋭武将と複数の軍団に守られているため、最短ルートで進軍しても返り討ちにあう。まずは、戦闘を繰り返してプレイヤー武将や副将をレベルアップさせる必要がある。また、体力を回復したり制限時間が増える兵糧庫などを制圧すれば、自軍が有利になる。武将を育成しながら各施設を奪い、戦力を強化して敵本陣に攻め込むといった、戦略的な進軍が重要なのだ。

エリアマークの見方			
本陣	敵本陣を制圧するとステージクリア。味方の本陣を制圧されると敗北	砦	砦エリアで戦っている味方全員の戦闘力を上昇させる効果がある
兵糧庫	制圧すると、残り体力や兵糧（クリアするまでの制限時間）が増加する	部隊	そのエリアに数字の数だけ軍団がいることを示す。赤が敵で青が味方

ひと足お先に体験プレイ

システムが携帯ゲーム機用に変更され ひと味違った一騎当千がサク裂する！

多彩なアクションでガンガン倒す爽快感やド迫力の戦闘は、ＰＳ２版とほぼ同様。驚いたのは、武将を強化する装備アイテムから体力を回復する肉まんまで、アイテム類が一切登場しないこと。そのため、副将の技能で武将を強化したり、戦闘技能を駆使して戦うなど、今までにない戦略性が楽しめて、メチャ新鮮！　また、より多くのコンボを決めて敵を撃破するほど、獲得経験値がアップし、武将の成長が早くなるので、コンボを狙って戦うなどの楽しみも！　さらに、ステージクリア後の戦闘評価が高いと、優秀な副将が仕官しやすくなるため、一度クリアしたステージもトコトンやり込めるのだ。プレイヤー同士で副将を交換できるなど、ＰＳＰ版ならではの新要素によって、シリーズを遊び尽くした人も満足できるはず。　（きっしー）


▲副将として登場する武将は約200人！ コンプリートを目指してやり込むべし。


▶ゲットした副将は、副将ファイルで能力やエピソードを確認できるのだ。

副将集めがアツい

新旧すべてのシリーズが大集結！ これが『リッジレーサー』の進化形!!

爽快感あふれるレースをさらに盛り上げるニトロシステムや、無線通信対戦。さらに、収録コースやマシン、そしてBGMなどが圧倒的なボリュームで盛り込まれたシリーズ最新作を徹底解剖！



PSP RCG	リッジレーサーズ
	12月12日発売 CERO 全年齢
	▶ナムコ
	▶￥4,800（税込￥5,040）
	▶MSD（700KB）



RIDGE RACERS™ リッジレーサーズ

最新情報を一挙大公開！

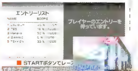
いよいよ発売目前となった、ファン待望の『リッジレーサー』シリーズ最新作となる『リッジレーサーズ』。今回は、本作の目玉ともいえる無線通信対戦の詳細や、シリーズのファンにはたまらない収録要素など、新たに判明したゲーム内容をまとめて紹介する。



▲「ワールドツアーズ」では、難易度の高いレースのクリア報酬として、特別な〝プライズ（シリーズの映像など）〟が用意されている！

1 ワイヤレスLAN機能を使って最大8人同時対戦が可能に！

PSP本体のワイヤレスLAN機能（アドホックモード：本体同士で直接通信しあう形式）を使用した、最大8人同時対戦が実現。この通信対戦で遊ぶには、①使用マシンのクラスや使用コース、ハンディキャップ（後方のマシンのスピードがアップ）の段階を設定してレースを開催し、ほかのプレイヤーの参加を待つ。②参加受付をしているレースを見つけて、そのレースに参加する。①か②、どちらかの方法をとればOKだ。





▲▶レース中は、各マシンの上にプレイヤー名が表示される。街中や電車の中など、対戦相手がいれば、どんな場所でもそこがレース会場になる。

2 マシンのドリフトタイプが3種類存在する

本作では3つのドリフトタイプが存在し、マシンによって異なる。各タイプの特徴は次のとおり。①ダイナミック：ドリフトを維持しやすいが、マシンの制御が難しい。②マイルド：大胆なドリフトはできないものの、ドリフト状態から車体を立て直すのが簡単。③スタンダード：バランスがよく標準的なタイプ。自分のスタイルにあったマシンに乗れば、爽快感もアップ！

3 過去シリーズのサウンドクリエイターが全員集合！

〝リッジサウンド〟として独特の世界を築き、シリーズのファンから好評を得ているBGM。『リッジレーサーズ』では、そんな歴代のBGMから厳選した12曲と、そのリミックスバージョンを6曲収録している。さらに、過去のシリーズのサウンドスタッフが全員集結し、新たに作った曲も12曲収録！　シリーズ最多となる、計30曲ものBGMが用意されているのだ。

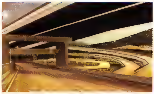
4 全24コースがついに判明!!

以前からコース数のみ判明していた収録コースだが、その全貌がついに明らかとなった。基本となるのは、12種類の順走コース。さらにその逆走バージョンのコースも加わり、全部で24コースが収録されているのだ。ここでは、そのコースレイアウトとコース名を一挙に公開する。また、過去シリーズにも登場していたコースは、そのタイトルも併記したのでチェックしてほしい。



Ridge City Highway
リッジ・シティ・ハイウェイ
『リッジレーサー』『リッジレーサーV』より

トリッキーな拡張コース

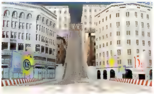


▲Seaside Route 765の拡張コース。後半の拡張部分はトリッキーな連続コーナーで構成されている。上級者向けのロングコースだ。



Union Hill District
ユニオン・ヒル・ディストリクト
『レイジレーサー』より

激しいアップダウンが特徴



▲ダイナミックなアップダウンを走り抜ける、高低差が激しいコース。ジェットコースターを思わせるような強烈な坂道が待ち受ける。



Lakeside Parkway
レイクサイド・パークウェイ
『レイジレーサー』より

中高速のワインディングロード



▲コースの大半が山岳部のため、ゆるやかなコーナーが続くワインディングロードが中心となる。道幅の狭さにも注意が必要だ。



Seaside Route 765
シーサイド・ルート 765
『リッジレーサー』『リッジレーサーV』より



Crimsonrock Pass
クリムゾンロック・パス
『R4』より



Midtown Expressway
ミッドタウン・エクスプレスウェイ
『レイブレーサー』より



Greenpeak Highlands
グリーンピーク・ハイランズ
『レイブレーサー』より



Sunset Drive
サンセット・ドライブ
『リッジレーサーレボリューション』より



Diablo Canyon Road
ディアブロ・キャニオン・ロード
『R4』より



Downtown Rave City
ダウンタウン・レイブ・シティ
『リッジレーサーズ』オリジナル



Silvercreek Dam
シルバークリーク・ダム
『リッジレーサーズ』オリジナル



Crystal Coast Highway
クリスタル・コースト・ハイウェイ
『リッジレーサーレボリューション』より

『ヴァンパイア』シリーズ10年の歴史がこの1本で楽しめる!



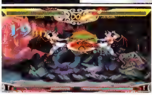
格闘ファン注目の『ヴァンパイア』シリーズが、早くもPSPで登場する！

PSP	ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー
	12月12日発売 (CERO 15)
FTG	▶カプコン
	▶¥4,800（税込¥5,040）
	▶MSD（128KB）

美麗なグラフィックと、スピード感あふれるバトルで好評を博した『ヴァンパイア』シリーズが、PSPで完全復活！ 全シリーズのシステムを搭載し、さらにすべてのキャラ（18体+隠し3体）が登場。今回は、PSP版ならではの『ヴァンパイア クロニクル』のオリジナル要素を紹介！

4つのタイプからキャラタイプを選択

ヴァンパイア	セイヴァー
ハンター	セイヴァー2



◀選んだタイプによって、技コマンドや、ダークフォースの有無が変化する。

18+3体のダークストーカーたちがよみがえる



『クロニクル』ならではの3つのモードをチェック！

今作では、アーケード版を楽しめる「アーケードモード」以外にも、3つのオリジナルモードが用意されている。1つは、塔の中にいる敵を倒しつつ最上階を目指す「タワーモード」。もう1つは、PSPの通信機能を使用した「ネットワークモード」。そして、BGMやイラストなどを鑑賞できる「クロニクルモード」だ。今回は、それらをチェックする！



▲ワイド画面とノーマル画面の、2つの画面を選択可能！



▶「イージーモード」にすることで、カンタンに必殺技も出せる。

タワーモード 3人1組で塔に待ち受ける敵と戦え！

「タワーモード」では、選択できるキャラのなかから3体を選び、魔界に突如出現した塔の最上階を目指していく。塔の中には多くの部屋があり、選んだキャラのどれかを操作して、そこで待ち受ける敵と戦うことになる。また、塔の中にある部屋への道は分岐しており、どの技で敵を倒したかによって、ルートが変わってくる。さらに部屋には「ジャンプ禁止」や「投げ技禁止」といった、アンラッキーステージも存在するのだ！



▲あらゆる敵との戦闘を想定して、3体のキャラを選択している[illegible]



◀対戦内容によって、次に進む部屋が変わる。なお、そのルートの分岐条件はステージの最初で確認できる。

必殺技で勝利の場合



通常技で勝利の場合



◀▲階を攻略するごとに、その条件はさらに難しいものに。ちなみに、バトルに選択したキャラ以外のキャラは、体力が少し回復するようになっている。

最上階を目指しすべての番人を倒せ！

タワーモードのごほうびはこちらで楽しめる

ネットワークモード

見知らぬ誰かと通信対戦

離れた場所にいる人との対戦を可能とするのが、このモード。ネットワークモードを選択すると「[illegible]待ち」状態に[illegible]同じように「対戦待ち[illegible]人がリストに表示される。そこから対戦相手を選択し、右の2つのモードのどちらかで戦うことができるのだ。

バーサス

▶アーケードさながらに、1対1で戦うモード。ほかのモード同様、4つのタイプから[illegible]





リミットバトル

◀「投げ技禁止」や「パンチ禁止」など、戦闘に制限がかかるモード。何が制限されるかはランダムだ。

クロニクルモード

イラストやBGMを鑑賞

この「クロニクルモード」では、ゲーム中に使用されているBGM（SEなども収録）を聴いたり、イラストやエンディングなどを確認することができる。「タワーモード」を[illegible]したすべてのごほうび要素をゲットせよ！



▲このモードで、いつでもエンディングなどを楽しめる。さらにCD気分でBGMを聴くことまでできるのだ！

俺とカニパンと『ヴァンパイア』（ライターズインプレッション）

実際に『クロニクル』をプレイしてみたところ、操作感やグラフィックなどが、アーケード版そのままなのに、いきなり驚かされました。「タワーモード」も、一気に塔を上ろうとすると「アンラッキーステージ」が待ち受けていたりと、ルート選択を考慮したバトルが熱かったです。また、ボタン1つでEX必殺技などが出せる「イージーモード」で操作してみたところ、なかなか快適。電車の中で、激しい操作で隣の人に迷惑をかけないように遊べそうな感じでした！

相手に勝ち、自分に克つ！“戦う”麻雀ゲーム降臨

独自の段位システムに通信対戦も実現し、携帯機ならではの機能も加わった最新作！

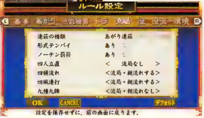
PSP	麻雀格闘倶楽部（マージャンファイトクラブ）
	12月12日発売
TBL	▶コナミ
	▶¥4,800（税込¥5,040）
	▶MSD（900KB）

全国で、200万人以上の累計登録会員数を誇る、アーケード対戦麻雀ゲームの最高峰が、本体との同時発売でPSPにも登場する。PSPのワイヤレスLAN機能によって、本シリーズの魅力である通信対戦が実現！　周囲のプレイヤーとワイヤレスでの対戦が可能となった。PSP版ならではの新要素にも注目だ。





▲ゲームモードは、アーケード版同様のルールを体験できる「格闘倶楽部モード」、自由にルールを設定できる「自由ルール対局」、麻雀の知識を学べる「クイズモード」など。



◀自由ルール対局では、ドラ、流局、役などの各項目で詳細なルール設定を行うことができる。

麻雀格闘倶楽部とは？

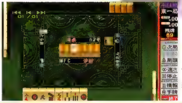
'02年にアーケードで登場した麻雀ゲーム。カードに自分の戦績や段位を記録し、引き継いでプレイしていけるほか、オンラインにより全国の店舗間での対戦も実現。こうした独自のシステムにより、累計登録会員数が200万人を超えるほどの、定番麻雀ゲームとなっている。現在は『3』が好評稼働中。

有段者の頂点に位置する最高位“黄龍”を目指せ！



初心者にもやさしいシステム

PSPオリジナル要素として用意されたのが、麻雀ガイド。ここでは、格闘倶楽部モードにおけるルールや役、点数計算の解説から、一般的な麻雀に関する用語までを収録している。本シリーズは初めてという人はもちろん、麻雀初心者も遊びやすくなっているのだ。また、記録閲覧では、個人資料、対戦者記録、牌譜記録の3つを閲覧可能。打ち筋や上がり率、対戦時のリプレイなどを確認できるので、自分の特徴が詳細にわかる。長所と短所を把握し、プレイに役立てよう！



◀保存しておいた牌譜を、記録閲覧で再生できる。対戦内容を検証したいときに便利だ。

段位を上げ「黄龍」を目指せ！

メインとなる格闘倶楽部モードは、COM戦や対人戦を重ねることで昇格し、最高位を目指すことが目的となる。10級からスタートし、対戦によって得られる経験値によって昇級。1級から昇格すると初段となり、それまでの打ち筋により四神（青龍→ドラ、役満が多い、朱雀→上がり率が高い、白虎→平均上がり翻が高い、玄武→振込み率が低い）の属性が与えられるのが特徴だ。段位者はファイトオーブと呼ばれるポイントを賭けて勝負し、この数によって昇格。そして八段をクリアし、四神を極めると、最高ランク“黄龍”が出現する。



▶黄龍は四神の打ち筋を極めた雀士に出現。黄龍同士の対決により、さらに上の称号も！

通信対戦でアーケードの興奮を再現！

シリーズ最大の魅力ともいえる通信対戦が、PSPのワイヤレスLAN機能（アドホックモード）によって実現した！　格闘倶楽部モード、自由ルール対局では、接続待ち状態にある周囲のユーザーと、アーケードさながらの4人打ち対戦が可能となっている。対戦後は、相手の名前や対戦成績を記録することができ、一度対戦した相手なら、対戦ごとにそのプレイヤーとの戦歴が表示されるようになる。対戦回数が多くなれば、その相性から親友・好敵手などといった称号が与えられるようになるなど、対戦をより盛り上げてくれる機能も充実！　電車の中、同じマンション内など、通信可能な範囲は非常に広いので、携帯機とはいえ、幅広い状況で通信対戦を楽しむことができそう。





◀▲接続待ち状態にしていれば、街中でも突然、プレイヤーが乱入？　対人戦のスリルが、手軽に味わえるようになっている！

携帯機でも通信対戦を実現！

4ジャンル15ステージから出題されるクイズモードで知識を学ぼう！





PlayStation

1994年12月3日、発売

電撃PlayStation

1994年12月16日、第1号発売



PS発売10周年&DPS創刊10周年記念企画

雑誌広告で振り返る

DPSならではの記念企画、ということで、
これまで本誌に掲載されたPSの広告を7本セレクト
印象深いものを年代順に並べ、振り返ってみました
あらためて見ていくと、SCEによるPSユーザーへの
コミュニケーションの歴史が感じられるようです
ところで、なぜこの7本なのか？
それはP.230-P.231で明かされます

PS

P223からは本をタテにしてお読みください



FINAL FANTASY VII「FF始動」

制作:㈱エヌ・ティ・ティ・アド

電撃PlayStation Vol.17（1996年2月14日発売）掲載



レガイア伝説「外出禁止」

制作:㈱博報堂(アートディレクター/笠井修二、藤本政恭　コピーライター/小霜和也、小西利行)

電撃PlayStation Vol.88(1998年10月23日発売)掲載



プレイ!PlayStation「電撃100号おめでとう」

制作:㈱博報堂（アートディレクター／笠井修二、金子敦　コピーライター／小霜和也、小西利行）

電撃PlayStation Vol.100（1999年2月26日発売）掲載



プレイ!PlayStation「ポケステにグローバル化の波」

制作:㈱博報堂（アートディレクター／笠井修二、金子敦　コピーライター／小霜和也、小西利行）

電撃PlayStation Vol.123（1999年10月22日発売）掲載

当社比。

	車体の挙動に関する各種物理パラメーター演算処理エンジン搭載	ステアリング操作によるドリフト中の姿勢制御	操作系のアナログコントローラ対応システム搭載（ステアリング、アクセルなど）	おバカなキャラクター搭載（クラッシュ、コルテックスなど）
GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR 12月11日発売 6,800円	○	○	○	×
クラッシュ・バンディクー レーシング 12月16日発売 5,800円	○	○	○	○

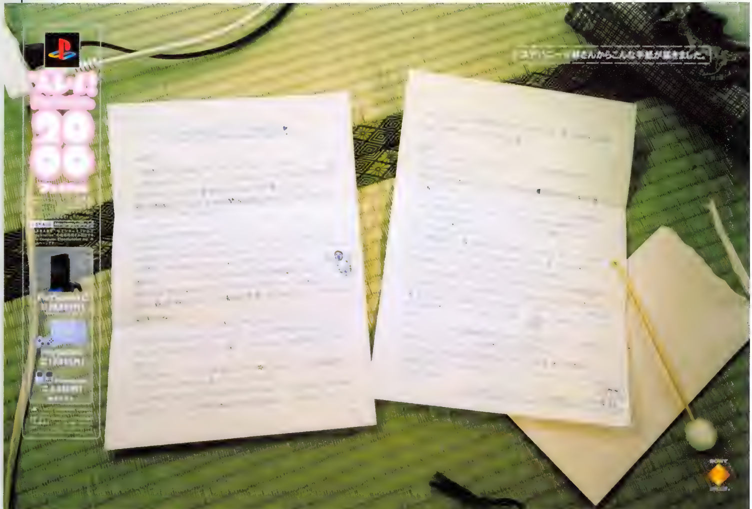
※一見すると、ほとんど同じ2つの本格レース　ゲーム。比べると意外な違いがありました。



クラッシュバンディクーレーシング「当社比。」

制作:㈱博報堂（アートディレクター／笠井修二、田所敬介　コピーライター、小霜和也）

電撃PlayStation Vol.127（1999年11月26日発売）掲載



プレイ!PlayStation「最終回」

制作:㈱博報堂(アートディレクター/笠井修二、金子敦　コピーライター/小霜和也、小西利行)

電撃PlayStation Vol.140（2000年3月24日発売）掲載

OPEN NEW SENSE「Rez」

制作:㈱博報堂(アートディレクター/笠井修二、土家啓延　コピーライター/小霜和也、小西利行)

電撃PlayStation Vol.192（2001年10月26日発売）掲載



※広告制作スタッフの敬称は省略させていただきました。

P.223～229の広告はSCE細谷さん＆林さんがセレクトした7本でした。



超大作RPGシリーズの最新作がPSで発売決定

『[illegible]る大[illegible]イナ[illegible]クウ[illegible]のPS[illegible]する[illegible]
(DPS Vol.17掲載)

対談。



ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン **細谷 恵さん**

[illegible]



林 夕起子さん

課[illegible]と[illegible]

本誌編集長 **倉西 誠一**

10年ぶんの雑誌広告を前に、この10年を振り返ってみました！



細谷さんと林さんはともに、PS立ち上げのころからプロモーション・宣伝にかかわっていらっしゃいました。そんなお2人と、PSに対する愛情なら負けてはいない弊誌編集長を交えて贈る、ちょっと変わった（?）PS10年史です。

怒とうのように忙しかった10年間でした

倉西誠一（以下、倉西）：最初の、PS発売前のキャッチコピーが「1・2・3でゲームが変わる」で、発売後が「全てのゲームは、ここに集まる。」でしたね。これは今でも印象に残ってます。これを読んでいるユーザーもそうだと思いますが。

細谷恵さん（以下、細谷）：あの頃はプロモーションのスタッフが数人しかいなくて、広告やプロモーション内容を考えるときは、みんなで佐伯（宣伝部部長、現在はコーポレート・エグゼクティブの佐伯雅司氏）の机の周りに集まって、あれこれ話し合って決めたということもありました。

倉西：電撃プレイステーションも同じで、最初は数人で作ってました（笑）。で、半年でもう「行くぜ¥29,800」になって、1年目には「行くぜ年内200タイトル」と、好調にコピーが続きますよね。

細谷：懐かしい（笑）。今にして振り返ると、数字ネタが多いですね、最初の頃は。

倉西：1996年に出たこの広告（❶）、「FF始動」ですが、これはウチの読者的にもすごいインパクトがありました。当時PSとSS（セガサターン）が競っていましたが、ある意味これで勝負が決まったというか、一気にPSに勢いがつきましたね。

細谷：「全てのゲームは、ここに集まる。」からスタートして、2年を経て『FF』が発売されることになって、公約が実現だね、とみなさんに言っていただけたことを覚えています。

倉西：それから3号連続で『FFⅦ』の広告が続いていますね。これがいかに大きな出来事だったかが、このことからもわかると思います。電撃プレイステーションもこれがきっかけで、ずっと電撃スーパーファミコンで『FF』シリーズの記事を作ってきたスタッフが異動してくることになり、一気に人員が増えました。そして1996年の年末に『クラッシュバンディクー』『パラッパラッパー』（ともにSCE）が発売されます。この年末で黄金時代を迎えたというか、PSの地位が不動のものになった感じでしたね。

細谷：『クラッシュ』も『パラッパ』も、最初からいきなり売れたわけじゃないんです。でも、ジワジワとロングセールスを続けて、結果的に大ヒットになりました。

倉西：最初に『パラッパ』を編集部に持ってきていただいたとき、頭を抱えたのを覚えています。このゲーム、めちゃめちゃ売れると思うけど、攻略記事はどうやって作ろうって。タイミングよくボタンを押せとしか書きようがない（笑）。これまでの記事作りの方法論が通じないというか、そういう意味でも画期的なゲームだったと思います。



ポケステ＆『ポケ単』開発秘話がテーマの広告

[illegible]
(DPS Vol.123掲載)



『クラッシュRCG』のほうが『GT2』より上!?

[illegible]つのレ[illegible]比較[illegible]から[illegible]クな[illegible]
(DPS Vol.127掲載)



❷ 漢字の読めない林さんが勘違いした「外出禁止」

[illegible]
(DPS Vol.88掲載)



❸ モッチーの代わりに編集長が登場のパロディ広告

[illegible]
(DPS Vol.100掲載)



細谷：『クラッシュ』のときは、プロモーションの開始とともに、体験版を大量に配布しました。遊んでもらえれば、必ず理解してもらえると思ったので。

倉西：体験版といえば、このあとくらいからプレイステーション・クラブ（※1）がスタートしています。雑誌広告の傾向も変わってきて、ステハニー☆林さんのコーナーも始まりました。

林夕起子さん（以下、林）：ほぼ月替わりで、毎月掲載していただいていたと思います。

倉西：これはスゴかったというか、広告でこんなこと書いていいのかと衝撃を受けたというか（笑）。われわれも毎月楽しみにしていたんですよ。

林：やってて楽しかったですね。仕事をしている感じじゃありませんでした（笑）。表現にしても、言葉にしても、今ならダメなことのオンパレードですね。私はこの広告で、雑誌に載せていい言葉といけない言葉を学びました。上司（佐伯氏）に持っていくと、林これマズイだろ！って言われて、ああダメなんだなって感じで（笑）。

倉西：『ゼロ・ディバイド』（'95年8月25日発売／ズーム）の紹介文で「開発者は女性の体を研究するために、インターネットからエロ画像を落としまくってパソコンを壊したらしいわ」って、よかったんですか、こんなこと書いて（笑）。

林：基本的にあのシリーズで書いたことって、全部本当のことなんですよ。ちゃんと毎回取材してたし、本人の許諾も得ています（笑）。取り上げるタイトルが決まったら、そのメーカーさんのところに打ち合わせに行くのですが、ゲームの内容を聞くのはあと回しにして、「何か裏話ありませんか？」って聞いてましたもん。

細谷：あのシリーズ、かなり好評だったというか、みなさんけっこう楽しみにしてくださってたんですよね。当時、SCEに入ってきた新入社員に志望動機を聞くと、何人かに1人は「本物のステハニー☆林さんに会いたくて」って言ってましたし（笑）。

倉西：PSの広告ってヨソとは違うっていうか、カッコイイっていうイメージがありましたけど、このあたりから変だよ、って話になってきて（笑）。印象深かった広告の1つが、『レガイア伝説』（'98年10月29日発売／SCE）の広告（❷）です。

細谷：「外出禁止」とか「この霧を晴らすのは僕たちだ」とかですね。

倉西：雑誌の広告だと、ゲームの中じゃなくて現実の秋葉原が霧に包まれていました。

林：あ、この「外出禁止」（がいしゅつきんし）ってコピー、最初に会議したとき「そとだしきんし」って読んじゃいました（笑）。

倉西：メチャメチャ下ネタじゃないですか（笑）！　この『ポケ単』（'99年10月21日発売／SCE）の広告（❹）もイイ。"ポケ単試作1号目"って何者だこのオヤジ？（笑）

林：モデルは外国人の方なんですが、これが何の企画で、何の役なのかを説明するのが大変でした。結局最後まで、何の撮影だったのかわかってなかったんじゃないかな。

倉西：前後しますが、ウチの100号記念の特別広告（❸）もありました。

細谷：『モンスターファーム2』（'99年2月25日発売／テクモ）の広告の別バージョンですね。

倉西：モッチーの変わりに、当時編集長だった渡部が子どもと布団で寝ているやつです。じつは撮影のとき、あの布団がかなり暖かかったらしくて、渡部が本当に寝てしまったんですよ。撮影が終わって声をかけても、ぜんぜん反応がなくて、熟睡してたという。個人的には、この『クラッシュバンディクー レーシング』（'99年12月16日発売／SCE）の広告（❺）も大好きです。『グランツーリスモ2』（'99年12月11日発売／SCE）との比較広告。「一見すると、ほとんど同じ2つの本格レースゲーム～」って、全然違いますよね（笑）。確かに間違ってはいませんが。

林：これは、山内さん（『GT』シリーズの山内一典プロデューサー）におそるおそる案を持っていったら、こころよくOKしてくれました。

倉西：平成12年（2000年）3月4日に、PS2が発売されました。この頃の広告は、PS2のハードを前面に押し出したものが多かったですね。その直後に、林さんのお別れ広告（❻）が載っています。手紙が広告になってるのもすごいですが、これもよく読むと、「あの頃は19才～」とか、「それから5年たって21才～」とかメチャクチャ（笑）。

林：これでも一応、PS発売からの5年間を振り返る意味で作った広告なんですよ。

倉西：これ以降はPS全体というより、よりソフト寄りの広告が増えてきます。そこで印象的だったのは、セガのPS2参入第1弾タイトル『Rez』（'01年11月22日発売／セガ）の広告（❼）です。アンケートハガキ付きの企画広告だったんですよね（※2）。

細谷：これまでにない音楽ゲームということで、耳ではなく脳に直接サウンドを響かせるイメージで作成してみました。ハガキでもかなり反響がありましたね、これは。

倉西：そして現在に至るわけですが、どうですか、10年間を振り返ってみた感想は？

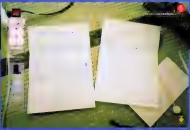


細谷：早かったですね。怒とうのように忙しかったです。CMだけでも、だいたい年間に100本ほど作ってきたから、ほぼ4日に1本広告を作り続けてきたことになるんですね。振り返ってみれば、アッという間でしたけど。

林：そんなになるんですね。私にとっては楽しい10年間でした。もちろん一生懸命でしたけど、半分遊んでるような感覚で仕事ができて、読者のみなさんにも喜んでもらえて一石二鳥というか（笑）。

倉西：これからも読者ともども、PSの広告を楽しみにしているので、がんばってください。

書いてあることは全部ホントです（笑）



❻ 人気を集めたSCE名物宣伝・林さんが引退!?

[illegible]
(DPS Vol.140掲載)



❼ ゲームの魅力をスマートにアピールした傑作広告

[illegible]
(DPS Vol.192掲載)

※1：プレイステーション・クラブ／SCE主催の、会員サービス。新作情報や体験版を収録したディスク『プレプレ』の配付や、オフィシャルイベントへの招待などを実施。2005年春よりサービスをリニューアル予定。　※2：企画広告：『Rez』（セガ）、『トロと休日』『ICO』（ともにSCE）3タイトルの広告。これまでにない、新しいゲームの登場をOPEN NEW SENSEと題し、先鋭的なビジュアルで表現。さらに、アンケートハガキにより、この広告に対する意見を読者より集めた。


PlayStation 2
新選組初の女性隊士となり本気の恋愛を体験するアドベンチャー
幕末恋華 新選組
ばくまつれんかしんせんぐみ
最愛の人を守るため、
自ら剣をとり、共に戦う。
たとえ朽ち果てても悔いは無い！。
新選組隊士声優陣
森田成一
置鮎龍太郎
石田彰
小西克幸
森久保祥太郎
三木眞一郎
中井和哉
松野太紀
皆川純子
櫻井孝宏
初回限定特典
新選組オリジナルカレンダー
プレゼント！
新選組に女性隊士として入隊！
歴史上の戦いを近藤、土方、沖田達と一緒に体験。物語を通して隊士たちと交流を深め、やがて恋に落ちる。倒幕に傾いた時代の流れは、淡い恋など飲み込んでしまうかのように勢いを増し、そして二人に訪れる、切ない結末―。憧れの隊士とのハッピーエンドは如何に。
史実に基づくストーリー展開！
文久三年の大坂力士乱闘事件に始まり、八月十八日の政変、芹沢鴨の暗殺、池田屋事件、禁門の変…といったように、実際に起きた騒動や事件に絡めて、主人公の成長、そして隊士たちとの恋物語が描かれる。
付き合う隊士によってルートが異なる！
大きな出来事を扱ったシナリオを"メインイベント"とし、いくつもの話が展開。どのキャラクターを攻略するかで、核となる物語のルートが大きく異なり、発生するメインイベントが変化。攻略対象キャラクター10人。イベントCG100枚以上。
―2004年12月22日出陣！―
希望小売価格 5,040円［税抜価格 4,800円］
豪華スペシャルBOX
オリジナル便箋入り
シナリオ：　キャラクターデザイン：Toko　テーマソング：森田成一
D3PUBLISHER
©2004 VRIDGE INC.
©2004 D3 PUBLISHER
株式会社ディースリー・パブリッシャー
150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-9-5 渋谷スクエアA 2F
<公式ホームページ> http://www.d3p.co.jp/shinsengumi
恋愛白書マジックにてコミック化決定!!!
1月8日発売予定

Devil May Cry 3
実況パワフルプロ野球11 超決定版
ランブルローズ
フロントミッション オンライン
モンスターハンターG その他



DENGEKI SOFT STATION

イラスト／高橋けんじ





役者は出そろった、さあ始めようか？

突如出現した、禍々しき塔を舞台に、主人公・ダンテと、その兄・バージルの因縁の戦いが描かれるシリーズ最新作。今回は、ストーリーに深くかかわることになるメインのキャラクターをはじめ、ダンテの戦い方を左右する新システム"スタイル"について解説。さらに新登場となる武器や、ダンテを苦しめる悪魔たちについても大公開！

Devil May Cry 3







▲▶スタイリッシュさに磨きをかけて、ダンテが再び悪魔たちに戦いを挑む！

PS2	Devil May Cry 3（デビル メイ クライ 3）
	2005年 2月17日発売予定
ACT	▶カプコン
	▶¥6,648（税込¥6,980）
	▶MC2（KB数未定）

ついに明かされたキャラクター、システム、敵など新要素をまとめて公開!!

スタイリッシュなアクションでファンを魅了してきた『Devil May Cry』シリーズ。最新作となる本作では、新たにダンテの戦い方の軸となる「スタイル」システムが採用された。今回は、そのうち４種類のスタイルの特徴を紹介。また、メインとなる４人のキャラの関係も公開するので見逃さないように！

新作 Devil May Cry 3（デビル メイ クライ 3）

STORY ―物語―

突如出現した塔で魔剣士スパーダの血を受け継ぐ2人の戦いが始まる

２丁拳銃と大剣を武器に、悪魔退治を請け負う便利屋を開業しようとしていたダンテ。そんな彼の前に突如、謎の男・アーカムが現れる。彼は、「君の兄から招待状を預かっている」という言葉と、無数の悪魔を残して姿を消してしまう。襲ってくる悪魔を一掃し、外に出たダンテは、そこで驚くべき光景を目にする。それは、無数の悪魔たちと、街の地下からせり上がる巨大な塔。そして、その塔の上からダンテを見下ろす男…双子の兄・バージルの姿だった。1年近く行方をくらませていた彼が、再び姿を現した理由を明らかにするため、ダンテは塔へと足を向けるのだった……。

▶アーカムの言葉にじっと耳を傾けるバージル。

▶ダンテは再び悪魔たちを相手に戦うことになる。



◀ダンテを謎の塔へと導くわけは？

◀いったい何が始まるというのか。



それぞれ思惑を持ち行動する4人 はたして物語のゆくえは……

CHARACTERS キャラクター —登場人物

本作では、主人公のダンテと双子の兄であるバージル、そして謎の男・アーカムを中心としたストーリーが展開される。そこに、アーカムと過去に因縁のあるレディが深くかかわり、複雑なドラマを織りなしていくのだ。ここでは、それぞれのキャラクターを紹介するとともに、4人の相関関係を紹介。また、初公開となるバージルの魔人化形態も見逃せないポイントなので要チェック！

魔人ダンテ



攻撃力が格段にアップする魔人化。その戦い方や能力についてはまだ謎だ。いったいどんな戦いを見せてくれるのだろうか？

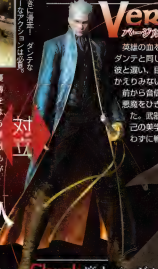


◀倒した敵を下敷きに滑走！　ダンテならではのクレイジーなアクションは必見。

Dante ダンテ　魔剣士の血を受け継ぐ悪魔狩人（デビルハンター）

過去に世界を救った伝説の魔剣士と、心優しき人間の血を受け継ぐ男。軽い性格で軽薄そうなイメージだが、悪を憎む心と信念をつらぬくゆるぎない意志を持つ。今作では、彼が、どんなに危険な依頼でも請け負う便利屋“デビル メイ クライ”を開業する前の話が描かれる。ダンテの象徴ともいえる武器は、人の背丈ほどもある大剣と、霊気をまとった弾丸が詰まった2丁拳銃。

対立



Vergil バージル　冷徹な性格をしたダンテの双子の兄

英雄の血を受け継ぐダンテの双子の兄。ダンテと同じく強固な意志を持っているが、彼と違い、目的のためなら、どんな犠牲もかえりみない冷徹な性格をしている。1年前から音信不通になっていたが、突如、悪魔をひきいてダンテの前に現れた。武器は切れ味鋭いカタナで、己の美学のため、銃器は一切使わずに戦う。



無視　敵視

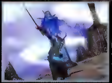


悪魔狩人（デビルハンター）の1人で、過去に因縁のあるアーカムを追って塔にやってきた。あらゆる悪魔を憎んでおり、悪魔を滅ぼそうとしている。そのため、半分は悪魔の血が流れているダンテも、標的として攻撃してくる。ただしダンテには、まったく相手にされていないようだ。また、鼻に傷跡があるが、これは過去の因縁と関係あるのだろうか？

Lady レディ　すべての悪魔を憎む女悪魔狩人（デビルハンター）



Check 魔人バージルのデザインも金子一馬氏が担当！



ダンテと同じく魔人へと変身するバージル。デザインを手掛けるのは、もちろん金子一馬氏だ。カラーがダンテの赤と対称的な青になり、武器が身体と一体化しているなど、さまざまな部分で彼の個性が反映されており、強敵になりそうだ。

協力



Arkham アーカム　人間でありながら悪魔になることを望む男

身を包む黒衣や手に持つ書物から神父を思わせる姿の男。人間の身でありながら悪魔になることを望んでおり、悪魔の血を引くバージルに付き従っている。ダンテを謎の塔に来るように仕向けた張本人で、街に出没した悪魔も彼が呼び出したものと思われる。顔にヤケドのような跡を残しているが、これはレディの手によるものなのだろうか……？





▲▶塔の頂上にて、バージル相手に何かを語るアーカム。それはいったい……。

標的はすべての悪魔　ダンテすらも例外ではない

因縁



▲さまざまな武器を扱うレディ。アーカムやダンテとどうかかわってくるのだろうか!?



▲ダンテにとっては仕事をジャマしに来る存在でしかないようだが…。

Check バージルとの関係は？

バージルのメッセンジャーとなり、ダンテを塔に向かわせるなど、表向きはバージルの補佐役に徹しているアーカム。しかし、ダンテとバージルの戦いの裏で何かを画策しているようだ。彼は悪魔になることを望んでいるようだが、もしかしたら塔の内部には彼しか知らない謎が隠されているのかもしれない。レディとの因縁を含め、いまだ謎の多い男である。

STYLE スタイル ―戦闘タイプ―

ダンテの戦い方を左右する4つのスタイルを紹介!!

本作では得意とする武器や、アクションの異なる4つのスタイルから1つを選んでステージをクリアしていくことになる。4つのスタイルはゲーム開始直後から選択可能で、ステージ開始前や、ステージに配置された時空神像で変更することが可能。近距離戦が得意な「ソードマスター」や、遠距離戦で力を発揮する「ガンスリンガー」などを、ステージや敵の傾向に合わせて使い分けていこう。ここでは、それら4つのスタイルと、各スタイルの固有技を公開！ ド派手なアクションの数々を楽しもう！



▶スタイルは使い続けることでレベルが上がることもあるようだ。レベルが上がると……!?

STYLE 1 TRICKSTER トリックスター

壁を走ったりダッシュしたりなど、特殊な移動方法が使用できるようになる一風変わったスタイル。このスタイル独自の攻撃方法はないが、通常攻撃とダッシュなどを組み合わせることで、名前のとおりトリッキーなダンテになることができるだろう。

特殊な移動方法で悪魔どもを翻弄（ほんろう）せよ!



WALL HIKE



DASH

◀このアクションを使えば、一定の距離を瞬時に移動することが可能。敵との間合いを詰めたり、攻撃をよけるときに重宝しそうだ。



◀垂直の壁を駆け上がることができる。『2』では常時使用可能だったが、今回はトリックスター専用だ。

STYLE 2 SWORDMASTER ソードマスター

近距離戦に特化した攻撃型のスタイル

接近戦での戦闘に特化した近距離攻撃型スタイルで、ズバ抜けた攻撃力と、コンボにつながりやすい技の数々が魅力。しかし、必然的に敵との距離が近くなるので、最も攻撃を受けやすいスタイルでもある。ちなみに、「ソードピアス」で剣を手放している間の攻撃は、格闘タイプに切り替わる。





AERIAL RAVE エアリアルレイブ

◀空中で連続攻撃が行えるようになる。ボタンを連打するだけで華麗なコンボが決められるので気分爽快！



PROP SHREDDER プロップシュレッダー

◀剣を高速回転させ、相手を切り刻む豪快な技。相手に接近するリスクに見合った大ダメージを与える！



SWORD PIERCE ソードピアス

◀剣を投げつけ、敵を串刺しにする遠距離戦用の技。ただし、投げた剣はすぐには戻らないので注意が必要。

Check スタイルがレベルアップする!?

どうやらそれぞれのスタイルは、使えば使うほどレベルアップしていくようだ。レベルアップすることにより、アクションのバリエーションが増えたり、攻撃力が上がったりするのだろうか？

オーブがカギか?



◀シリーズを通して、アイテムの購入などに使用してきたレッドオーブ。レベルアップもこれがカギ？



▶どのスタイルを強化していくかはプレイヤーしだい！ 自分らしいダンテに育て上げよう！

自分だけのダンテに!

ENEMIES エネミーズ ―敵キャラ―

ダンテに襲いかかる悪魔たち、そのごく一部を公開しよう!

ダンテにメッセージを残したアーカムが消え去ったあと、突如として街を占拠した悪魔たち。ここでは、塔の最上階を目指すダンテの行方を阻む8種類の悪魔を紹介しよう。また、これらの悪魔はやはりアーカムが呼び出したものなのだろうか？ もし、そうだとしたら、人間でありながら悪魔とのつながりを持つ彼はいったい何者なのだろう……？



◀群れをなしてダンテを襲ってくる異形の悪魔たち……。

Hell-Pride ヘルプライド



“傲慢（ごうまん）”の罪を犯した人間を地獄で責め続ける悪魔。鎌のリーチが長いため、思わぬ苦戦を強いられることもあるだろう。

Hell-Sloth ヘルスロース



“怠惰（たいだ）”の罪を犯した人間を責め続ける悪魔。一瞬[illegible]にワープし、ダンテをほん[illegible]くる。

Hell-Gluttony ヘルグラトニー



“暴食（ぼうしょく）”の罪を犯した人間を責め続ける魔界の住人。大気中の砂を吸収し、衝撃波を吐き出す。

Hell-Greed ヘルグリード



“強欲（ごうよく）”の罪を犯した人間を責め続ける。手にした棺桶から地獄の住人を次々と呼び出す。

Hell-Wrath ヘルレイス



“憤怒（ふんぬ）”の罪を犯した人間を地獄で責め続ける。手に持つのは魔獣の心臓で、衝撃を与えると爆発する性質を持つ。



RAIN STORM レインストーム

◀空中から、真下に向かって弾丸の雨を降らせる。『2』でも使用可能だったが、今回は回転のアクションが加わった。



TWOSOME TIME トゥーサムタイム

▶レインストームと同様に、『2』でおなじみの技。2方向の敵に対して同時攻撃を行う。また、自由に銃口の向きを変えることも可能。前後にも撃てるので、敵に囲まれたときでも安全に戦えるのが強みになっている技だ。



FIRE WORKS ファイアワークス

▶ショットガンをヌンチャクにように振り回しながら発砲するトリッキーな技。後方にいる敵を攻撃することも可能だ。

STYLE 3 GUNSLINGER ガンスリンガー

銃での攻撃に特化した遠距離攻撃型のスタイル。華麗な銃さばきを駆使し、敵を近づかせないようにして一定の距離を保ちながら戦うことが可能。ほかのスタイルと違い、全方向の敵に対応できる技が多いため、敵が群れで襲ってくるステージでは、このスタイルを選べば有利に戦うことができるだろう。

華麗な銃さばきで戦う遠距離攻撃スタイル

Pick UP! 武器のバリエーションも豊富になった

本作にはシリーズ初となる武器が数多く登場する。しかも、これらは、スタイルと同様にレベルアップをさせることが可能なのだ！　ここでは、未知の可能性を秘めている4つの武器を紹介していこう。

ショットガン



▶遠距離では広範囲による攻撃、近距離ではバツグンの破壊力と用途によって使い分けが可能。ただし、リロードのスキが大きいのが難点。



ケルベロス

◀鎖につながれた3本の棍を振り回すヌンチャク。手数の多さが魅力となるだろう。

ベオウルフ



▶第1作目で登場した「イフリート」のような籠手（こて）。一撃に秀でた武器だが、複数の悪魔を相手にするのは不向きかもしれない。



アルテミス

▶相手をロックオンしながら光弾を放つレーザー銃。また、複数の敵を

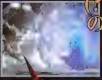
STYLE 4 ROYALGUARD ロイヤルガード

謎を秘めた防御型(?)の戦闘スタイル

独特の構えが特徴的なロイヤルガード。これは、あらゆる敵の攻撃を防ぐことができる防御系のスタイル。しかも、防御するだけでなく、防御したぶんのダメージを蓄積し、それを解放して敵に大ダメージを与えることも可能になっている。これまでのシリーズにない、独自の戦い方ができそうだ。



◀カンフーのような構えが特徴的。構えをとっている間、ほとんどの攻撃を防御してしまう!?



▶通常攻撃はもちろん、巨大な敵から発せられる氷の固まりでさえガードできる。ボス戦など、特殊な敵が相手でも有効かもしれない。



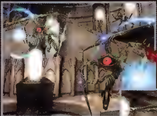
この技はいったいなんだ!?

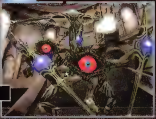
▲敵の体を一気に切り裂くような、ダンテの鋭い一撃。蓄積したダメージを一気に開放するので、大ダメージを与えられること間違いなし！　また、スタイルをレベルアップさせることで攻撃方法も変化するかも？

Blood-goyle ブラッドゴイル

元は石像だったものが、魔力により実体化した。空中から襲いかかってくるだけでなく、こちらの攻撃によって、分裂してしまうこともあるという、かなりやっかいな悪魔である。







ブラッドゴイル同様、高度の魔術により、石像が実体化したもの。六本の腕を持っており、手にした弓で魔力の矢を放ってくる。近づいて一気に倒さなければ危険だ。

Enigma エニグマ



元は魔界で活動していたが、空間の歪みから人間界にまぎれ込んだムカデ型の巨大生物。体中から電気を生み出すことができ、自分の縄張りを荒らすものには容赦なく攻撃を仕掛けてくる。電撃を放ったあとのわずかなスキを突いて攻撃すれば倒せる……？

Gigapede ギガピード

すべての野球ファンに捧げる『11超決定版』が登場！



『超決定版』の「超」たるゆえんに迫る！

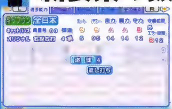
実況パワフルプロ野球 11 超決定版

発売直前

PS2	実況パワフルプロ野球11 超決定版
	12月16日発売
SPG	▶コナミ
	▶¥6,980（税込¥7,329）
	▶MC2（870KB）、2人プレイ可 Playstation BB Unit対応 PlayStation2専用ネットワークアダプタ対応

打つ！　捕る!!　投げる!!!　選手固有のモーションや華麗なボールさばきなど、より野球らしさを増したおなじみの『11超決定版』も発売間近。今回は、究極の新化をとげた本作の魅力の数々を紹介しよう！

最新ROMから判明した新要素の数々を紹介！



「11」のデータも使えます！

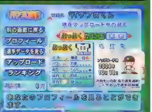
2004年度ペナントレース終了時の最新データを収録しており、さらに、さまざまな新要素が追加された『超決定版』。発売直前となる今回は、最新ROMをもとに、詳細の判明した新要素の数々を詳しく解説する。また、新要素の1つ「サクセス・栄光学院大学編」の、発売前のリプレイ記も掲載。これを読めば、選手育成の役に立つかもしれない!?

重大ニュース　パワプロ通信を使えばオンラインでキャラが交換できる！



PS2版だけの新要素「パワプロ通信」では、「サクセス」で育てたキャラを、ネットを介して交換できる。

選手をネットにアップすると「パワ」と呼ばれる独自の通貨を入手。これを使うことで、ほかの人がネットにアップしたキャラをもらうことができる。



▲育成した選手は、最大3人までアップできる。また、選手の削除にも「パワ」が必要。

『11超決定版』はココが違う!

どこでもシナリオ

2004年度ペナント全試合を「シナリオ」としてプレイすることが可能に!

前作では球団ごとに1試合だった「シナリオ」が、全140試合すべての試合に対応して大幅にボリュームアップ! 各月にある代表試合をクリアすれば、その月の通常試合がプレイできる。

代表試合 チームごとに各月の代表的名シナリオをプレイ

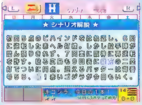
代表試合は、球団ごとに計6試合用意されている。この試合では、今までの「シナリオ」と同様に難易度や試合の展開をチェックしてプレイすることが可能。代表試合をクリアすると、その月にあるすべての試合に挑戦できるようになるのだ。



▲球団を選択する画面では、代表試合のクリア状況が表示。オールクリアすると、何かいいことがある!?

あの名場面がよみがえる!

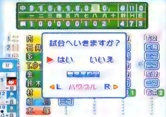
▼代表シナリオでは、各月の名試合となった試合をプレイできる。セレクトボタンを押すと、その試合をプレイするまでの流れを確認することが可能だ。



通常試合 代表試合に勝つとプレイ可能!

代表試合に勝つと、その月にあるすべての試合をプレイできるようになる。ただし、通常試合はシナリオの解説がなく、8回からのプレイになるのだ。





◀▲引き分けや負けた試合にも、もちろん挑戦可能。試合をプレイする直前に、好きな難易度を決めることができる。

『11超決定版』はココが復活!

対決! 伝説選手

球界に名を連ねる伝説選手たちとの勝負に勝つと、その選手が使用できる!

1950～1990年代までの球界史上に残る記録を出した選手や、異名を持つ選手など280人もの過去の野球選手と対戦できるモード。対戦に勝った選手は、ほかのモードで使用できるようになる。

1 4つの時代から選べる

1950～1990年代を10年ごとに分けた、4つの年代から挑戦する伝説選手を選べる。プレイヤーが操作する選手は、現役選手かサクセスで育成した選手のどちらかをまずは選ぶことになる。





▲各年代には「野武士軍団光臨」や「赤ヘル旋風」といった球界の出来事も記されている。
◀画面右下には難易度が★で表示される。難易度は90年代に近づくにつれて徐々に高くなるので、50年代からプレイするのがオススメ。

What's 伝説選手とは?

このモードの伝説選手とは「安打製造機」の張本や「世界の盗塁王」の福本のように、異名を持つ選手や、時代を象徴する選手が集められている。ちなみに、プレイ中には彼らの異名や活躍を実況で聞くことができるのだ。



◀伝説選手のなかには現在タレントやコーチ、監督として活躍している人も含まれている。

キュービーコーナー ひびきたけるの『11超決定版』はモーションも超熱い!



『11超決定版』では、守備画面時の選手の動きがさらにパワーアップ! その一部をここで紹介しよう。

チビキャラが華麗に動く!





2 挑戦する選手のタイプで対戦ルールが異なる

投手に挑戦する場合は、投手1人につき3打席勝負して1本でもヒットが出れば勝利となる。野手に挑戦する場合は、野手1人につき1打席の勝負で打ち取れば勝利。画面右下に表示されている規定の人数の伝説選手に勝利するとセーブすることが可能だ。ただし、違う選手を使って挑戦する場合は最初からになる。

投手に挑戦する場合



◀3打席のうち、1本でもヒットが出ればOK。走塁は自動で行われ、ヒットになれば2塁などで刺されてもクリアとなる。

野手に挑戦する場合



◀各打者1人につき、1打席の勝負となる。フォアボールになってしまった場合は、カウントがリセットされてもう一度勝負!



▲セーブは年代と投手、野手ごとに行える。伝説選手は強敵ぞろいなので少しずつ進めよう!

3 倒した選手が使用可能に

伝説選手に勝つと、倒した選手がOB選手として使えるようになる。規定の人数まで到達しなかった場合でも、スタートボタンのメニューから「あきらめる」を選べば、それまでに勝った選手を入手可能。伝説選手は強力な能力を持っているので、ほかのモードでぜひ使ってみよう!



▲対戦を終了すると、どの選手にどんな勝ち方をしたのかが一覧で表示される。



『11超決定版』をさわってみた

新モードの「どこでもシナリオ」は球団ごとに選べるシナリオが増えて野球ファンとしても大満足。通常シナリオをクリアしてもとくになにもないみたいだけど、負けた試合をひっくり返したくて思わずプレイしちゃいます。また、「対決!伝説選手」で伝説選手と戦うのもかなり熱いですよ! (ひびき たける)

『11超決定版』はココがスゴイ!
サクセス
久遠と優勝を目指せ! 第4の大学 栄光学院大学編を収録!!

新たに追加された栄光学院大学編では、『11』の全国大会決勝での敵チーム、栄光学院大学での野球生活が楽しめる。名投手・久遠やザコプロくんたちと練習に励み、栄光学院大学を優勝へと導こう!

I.テンションアップシステム…チームメイトの調子が野球部の実力に直結



「テンションアップシステム」とは、栄光学院大学編のみのシステム。これは、育成キャラとほかの選手が一緒に練習を行うと、チームメイトの調子が上がるというものだ。また、チームのムードを表す3段階(「どんより～」「ふつう」「ハッスル!」)のメーターがあり、練習で得られる経験点などに影響。このメーターを「ハッスル!」にできれば、練習時に大量の経験点が稼げて、優秀な選手が育成しやくすなる。



◀▲自分の上げたい能力の練習をするのではなく、チームメイトと一緒に練習を行うことが優秀な選手を育成する秘けつ。

ハッスル!⇒チームは絶好調!

チームの状態が「ハッスル!」になると、練習で得られる経験点が大幅に上がる。しかも、監督からごほうびがもらえたりするなど、いい事ずくめだ。

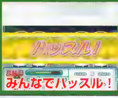
ふつう⇒可も不可もなくの分岐点

ゲーム開始時のチーム状態が「ふつう」だ。練習で得られる経験点はそれほど多くないので、チームメイトの調子を上げて「ハッスル!」させよう。

どんより～⇒チームのムードが最悪……

選手がケガをしたりすると、チームの状態が「どんより～」になる。「どんより～」中は練習で得られる経験点が下がるので、育成には悪影響だ。

CHECK 効率よくチームをハッスルさせるには?



▶ほかの選手と一緒に練習してハッスル、ハッスル!

絶好調のチームメイトが多いと、チームの状態が「ハッスル!」になる。チームメイトの調子は、育成キャラが一緒に練習を行うとよくなるので、仲間が大勢いる場所で練習を行えば、効率よくチームの状態を「ハッスル!」にできるというわけだ。ただし、チームメイトがケガをするイベントが起きると、チームの状態が「どんより～」になってしまうので注意しよう。



▲調子の悪い選手が一緒に練習を行うと、ケガのイベントが起こりやすいようだ。



◀アイテムがもらえたり、練習器材のレベルが上がることもある。

II.覚醒…ザコプロくんがパワーアップ!

ザコプロくんたちと一緒に練習すると、彼らの練習レベルが上がっていく。そしてレベルが一定以上になると覚醒して、能力が大幅にアップするのだ。また、覚醒したザコプロくんとさらに練習を続けて友情を芽生えさせることができれば、友情タッグ練習ができるようになり、経験点がガッポリ稼げる!



▶ザコプロくんを覚醒させれば、戦力増強&友情タッグ練習で一石二鳥!



▲ザコプロくんとの友情タッグ練習は、1要素が星5つとかなりの効果。彼らと一緒に練習して、どんどん覚醒させてあげよう!

IV.試合…公式試合は最後だけ!

栄光学院大学編では、「確実に優勝できる実力がつくまでは試合に出ない」という監督の意向で、公式試合は4年目の10月=最後の秋季大会のみ。そのため、ほかの大学よりも試合総数が少なく、スカウトにアピールすることが難しいので、最後の秋季大会では絶対に優勝を目指そう!



▶試合が苦手な人にとっては、逆にありがたいかも!?



III.クイズ…難問奇問に答えて経験点をGET



マネージャーが女の子じゃなくてがっかりしている人も多いだろう。だが、伏見のナイスおたすけでは、野球や『パワプロ』に関するクイズが出題されることがある。クイズに答えれば、正解数に応じて経験点や特殊能力が獲得できたりするのだ。





◀▲クイズで大量に経験点を得るためには、早く・正しく答える必要がある。

CHECK 紅白戦が行われる

最後の秋季大会にしか出られないこの大学。だが、3年目の5月と10月、そして4年目の5月に、チームメイトとの紅白戦が行われる。紅白戦に勝利できれば経験点が得られるので、ぜひとも勝利しておきたいところ。紅白戦にはスカウトも観戦にくるので、よい成績を残してアピールしよう。

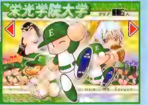


▶チームメイトでも油断禁物。全力で戦おう!

『11超決定版』をさわってみた
栄光学院大学編は、ザコプロくんの覚醒にはまりますね。目もとがキリッとしてカッコいいし、友情タッグ練習ができて経験点もうまうまですし。ただ唯一の不満というか……彼女がなかなか作れないです。監督なんてどうでもいいから、みずきちゃんをマネージャーに引っ張ってきてほしかったな……。 (茶)

追加シナリオをさっそくリプレイ！栄光学院大学野球部に入部!!

「11超決定版」の目玉の1つである追加シナリオをついにプレイ。「11」の帝王大学シナリオだけでは明らかにされなかった、久遠が全国大会決勝戦で友沢と戦うまでの過程をともに体験できるはず！



入部希望者氏名：大野ルルキ



ひさしぶりにホームランを打つ感覚を味わいたくて、打者でリプレイをすることに決定！ 久遠くんとの対決イベントとかが起きてもいいように、強打者を育てることにします。しかし、ファーストタッチということもあるので、初期ステータスは低めでも許して。

初期DATA



◀平凡な初期能力だが、成長に期待しますぜ！

STORY ストーリー　栄光学院大学ってどんなとこ？

前作では、帝王大学でプレイし、真帝王ルートに進んだときのみ、3年目の全国大会で戦うことになる栄光学院大学。友沢の後輩投手、久遠が率いるエリートチームで、その実力は大学最強レベルでした。今回はその栄光学院大学をプレイして、強さの秘密をあばきたいと思います！ あと気になる点が1つ。店の神龍石の値段が上がってるけど本物に!?



◀こんなに高額になった神龍石！ 本物か!?

SYSTEM システム　これがハッスルゲージだぁ!!



▲こんな感じで名前の横に調子アイコンが表示される。調子が悪い人と練習しよう。

練習に参加して気づいたことは、一緒に練習に参加するチームメイトの名前の横に、調子を表すアイコンが出ていることです。そして、一緒に練習すると、調子がよくなっていくのです。さらに練習を続けると、みんなが元気いっぱいの「ハッスル！」状態に。この状態になると練習効果が上がり、さらに監督が練習器材ランクをアップしてくれたり、テクニカルバットやビルドパワリンなどのアイテムをくれるのでおトク！ しかし、それも長くは続かず、しばらくすると練習効果が低く、友情タッグができない「どんより～」状態になってしまうのです。



▶チームメイトのみんなと練習してやる気を上げると「ハッスル！」状態になる。

CHECK　投手の場合はどうハッする？



◀なぜかチームメイトから大人気、久遠くんもメロメロ!?

STORY ストーリー　本並監督……試合がしたいです。

帝王大学プレイ時には、3年目の全国大会にしか出現しなかった栄光学院大学。もちろん本リプレイ時も同じで、3年目の秋大会しか公式試合には出場せず、それ以外の大会は監督がすべて棄権してしまうのです！ なんでも本当に強くなるまでは人の目にふれないで、ただひたすら全国優勝だけを目指す方針だとか…。しかし、それでは試合経験点や、試合で活躍すればもらえていた特殊能力を得ることができないじゃないですか。と思っていたら、そんなこちらの想いが通じたのか、突然2年目から紅白戦をすることに。といっても、延長なしの1試合のみなので、ほかの大学よりはやっぱり少なめ。



▲3年目まではとんど試合をしないのでゲーム時間は短い。しかも、スカウトにアピールする機会も少ないので注意！



◀主人公はキャプテンなのだが、紅白戦は普通の試合のように出番だけ操作する。打者時は相手投手が久遠なので手ごわい。

EVENT イベント　マネージャーとクイズ勝負！



▶本当にすぐボタンを押さないと経験点が少ない。

マネージャーといえば女の子…のはずだったんですが、なぜか栄光学院のマネージャーは男。しかもちょっと変わり者なのです。ナイスおたすけシステムの内容は、なんとクイズ！ 全3問で、答え終わると正解した数と、早く答えて正解した数を教えてくれて、さらにちょっぴり技術や精神などの能力ポイントが上がるのです。うまく答えれば特殊能力がもらえるかも!?

SYSTEM システム　能力覚醒でスター選手誕生！



名前がなんとなく気になっていたチームメイトの古川くん。彼と何度も同じ練習をしていたら、ある日突然能力が大幅にパワーアップ！ これが噂の能力覚醒イベント!? パワーアップしたのは能力だけではなく、なんと打撃の友情タッグ練習まで可能に。栄光学院大学は継承キャラが出現しないのですが、これならその穴を埋めてくれるかも？ しかし、積極的に一緒に練習しないと、友情はなかなか結べないので、計画的に行動しましょう。



▲▶能力覚醒イベントが起こった古川くんは、なんとミートがAに。たくさんの仲間のやる気を上げげつつ、覚醒のチャンスを狙おう。

CHECK　投手なら久遠と友情タッグ！



EVENT イベント　新入生は即戦力です！

2、3年目の4月になると、監督がどんな選手が今のチームに欲しいか聞いてきます。そしてその質問に答えると、4月に自分が欲しいと言ったような選手がチームに入部してくるのです。入部してくる選手は初めからかなり高い能力を持っていることがあるので即戦力に！ しかし、なかにはそこまで能力の高くない選手も入部してくるので注意。



◀試合に勝ちたいなら、野手多めがいいかも。

STORY ストーリー　四年の秋にすべてを賭けろ！

4年生時の秋になると、ついに初の公式試合に出場。初戦は強力な留学生バッテリーが特徴の伊太飯大学が対戦相手。しかし、ここにきてケガ人が出てチーム状態が「ハッスル！」から「どんより～」になり、選手全員が絶不調に！ 自分だけは絶好調なので、なんとかチームを引っ張り辛勝。そして迎えるは全国大会優勝候補の西強大学。なんとかがんばるものの0―3で完敗……。次はなんとか全国決勝まで行って、久遠を友沢に会わせてあげますぜ！





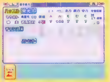
◀▲新登場の伊太飯大学や、西強大学などと対戦する予選リーグは苦戦することまちがいなし！

卒業生からひとこと…

チームのみんながハッスル状態になったり、ちょっとしたことでどんより状態になったりと、相変わらず強引な展開にドキドキしながらのプレイができました♪ 栄光学院大学以外にも、前作になかったイベントも起こったので、いろいろチェックしていきたいと思います。栄光学院大学のチームスペックは高そうなので、うまく使いこなせば強い選手が作れそうな感じ。そういえば彼女が作れてないですね。

たいへんよくできました

卒業時DATA



▲いろいろ試しながらのプレイにしては……なかなか!?（笑）。

『11超決定版』をさわってみた　『11超決定版』をプレイしてみて感じたことは、栄光学院大学編の新要素が豊富で、やりがいありそうだということです。久遠くん視点の友沢くんとの会話やイベントは、帝王大学のものとストーリーが違っていて楽しめました。しかし、欲を言えばやっぱりカワイイ女の子の新キャラが……。（大野ルルキ）

アメリカンガール頂上決戦！　嫁にするならどっちだ!?

電撃ランブルローズ

DENGEKI RUMBLEROSES

No.002
12.10 2004

正統派アメリカンガール・デキシーvs世紀の歌姫・アイーシャ。「ランブルローズ」エキシビジョンマッチは最高の因縁を持つカードが実現！　手段を選ばぬガチンコファイトに、狂気のスタンディングオベーション!?



敏腕プロモーター
DON UCHIDAの
独占コメントも掲載!!

歌姫の因縁・前哨戦!!

2人のキャラクターにスポットを当てて試合形式でお届けする「エキシビジョンマッチ」の第2戦目！　今回は、祖国を同じとしながらも対立するレスラーの試合を紹介しよう。そして、そんな彼女たちに隠された秘密を、プロデューサー内田氏のコメントから鋭く迫る！

PS2 / SPG	ランブルローズ
	2005年 2月24日発売予定　CERO 18
	▶コナミ
	▶¥6,980（税込¥7,329）
	▶MC2（90KB） 2人プレイ可

女たちの告白 CONFESSION

偉大なるアメリカンスターの競演！ デキシー、アイーシャの魅力はココだ!!

エキシビジョンマッチとは思えぬ本気のファイトを見せてくれた両名。そんな白熱のファイトに興奮したのか、プロモーターDON.UCHIDAの口も軽くなり、彼女たちの秘密が次々と!?





◀長い手足を生かしたアイーシャならではの関節技。各関節を悩殺する!?

▼股の間にアイーシャ１人がすっぽりと！股関節に奇跡のダメージが！

AISHA's MUSEUM



セクシーダンスのドル箱スター

その美貌に加え、圧倒的な歌唱力でグラミー賞のコンテンポラリー部門を総なめにするスター。さらに、生まれ持った長くしなやかな手足を生かしたグレイシー柔術では女子王座に輝く経歴を持つなど、文武両道に多彩な才能を見せつけている。男性だけでなく、女性にも絶大な人気を誇るビューティとして全米の注目のマト！



◀天性のダンスセンスと歌唱力の魅力に観客もうっとり。

あの身体はいいねぇ

DON.UCHIDA's COMMENT



アイーシャはねぇ、なんといってもあの均整のとれた身体がたまらんよなぁ、ガハハ。おっと、アメリカンだからGAHAHAのほうがいいかな！本人も試合中にとれないか心配しとるらしいが、あの衣装も狙いの１つじゃ。あとあまり知られとらんが、アイーシャは昔トリオでデビューしたんじゃぞ、HAHA！

ソウルディーバ SOUL DIVA アイーシャ

リアル カウガール REAL COWGIRL デキシー・クレメッツ



ブルーグラスのカウガール

テキサスの名家に生まれたお嬢様。家が大牧場を経営しているのでカウガールとして名をはせる。そのかたわらで保安官をまかされるなど、多岐にわたる活躍を見せる才女。さらには、ブルーグラス歌手としてデビューするが、こちらの実力はいまひとつなよう……。

また、リングネームの1つに「TEXAXE（テキサスの斧）」とつくなど、その怪力ぶりはかなり有名だ。



▶おしり。デキシーのこのビューティフルヒップに悩殺者続出！ とか。

ギュウギュウ（牛牛）な肉体！

DON.UCHIDA's COMMENT



デキシーは大ボリュームというか、ムチムチの１つ先というか、肉！ って感じがなんともいえないな、GAHAHA！ あのコスチュームは、本当は「カウガールって牛女じゃないよ？」ってツッコんでほしかったんだけど、見事にスルーされたっていう、いわくつきのコスチュームなのさ。ま、本人も気に入ってるみたいだからいいかな、GAHAHA。

DIXIE's MUSEUM



▲パワフルなボディでかける牛の橋。痛みと恥辱、まさにダブルのダメージ!!

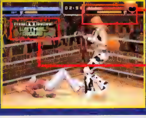


▶一度天高く放り投げた相手の首をつかんで落下！ ちなみにデキシードライバーはない。

SYSTEM CHECK 第1弾

力と技の応酬！ 必殺技システムを紹介

プロレスといえば、各レスラーが持つ必殺技の応酬が見ものの1つ。本作にも当然多彩な必殺技が用意されているのだ。といっても、ボタン1つで簡単に発動できるので、ACTが苦手な人でも安心なのだ。



▶画面上にあるゲージさえためれば簡単に出すことが可能なのだ。

気力ゲージ

攻撃したり技をかけたりすると上昇する。たまりきっても2、3とストックされていくのだ。

必殺技コマンド

必殺技はL1ボタンかL2ボタンのどちらかで発動。条件によって、どの技を出せるか決まるのだ。

必殺技には状況に応じた3種類がある！

各キャラに用意された必殺技は3種類。とくに条件なく出せるもの以外にも、ポール上からしか出せない技、屈辱ゲージがたまっていないと出せないものなど、技によっては条件が設けられているものもあるのだ。

［必　殺　技］
ゲージさえたまれば すぐに出せる技。

［スペシャル技］
ダッシュ中などキャラの状態が条件になる。

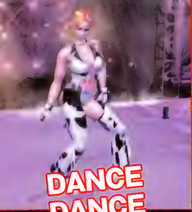
［屈　辱　必　殺　技］
通常のゲージに加え、屈辱ゲージも必要。



◀条件が厳しいほど、与えられる効果も絶大になる！

新作 ランブルローズ

 プロモーターイラスト／アベタケル



DANCE DANCE REVOLUTION!

「あんたは昔からお姫様でさぁ!!」





▲▶憎しみをあらわにするアイーシャにとまどいを隠し切れないデキシー。しかしついにはデキシーもキレ、怒りの反撃！　豪快なハンマースローをたたき込んだあと、「あなたにKISS、未来にPEACE！」とウインク。

▶ショウビズ界のスターのフェイスを往復ビンタ。見た感じ、手加減はなかった。

▶右手にはめたカイザーナックルで腹部を強打。試合後アイーシャの腹部にはその傷跡が生々しく残っていた。

ビンタもカイザーナックルも効かない!





オフビートと8ビートの旋律――

RUMBLE ROSES EXHIBITION GAMES

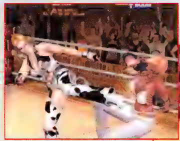
RUMBLE ROSES

12月3日＝御茶ノ水

電撃PlayStation編集部特設会場

牧場主のお嬢様と、ショウビズ界のスター。住む世界は違えど、そのスター性はアメリカの誇りであった。そんな2人の裏に眠る意外な過去とは？　ルール無用の残虐ファイトという、予想だにしない展開になったアメリカ女王決戦。その全貌がココに！





◀▼試合は序盤から、殴る蹴るのオンパレード。プロレスというより、むしろただの「殴り合い」といったほうが正しいかもしれない……。



◀しなやかなロープのバウンドで、アイーシャのシャイニングウィザードがヒット。なすすべなく技を食らったデキシーに「ちょっとだらしないわね」とあきれ顔のアイーシャ。

あの娘はいつもおいしいところを持っていく

開幕から波乱に満ちた展開となった試合は、後日、観客たちに「あれは戦争だった」と語らせた。たった2人の女性がぼっ発させた小さくも大きい戦争だと。

デキシーとアイーシャはハイスクール時代からの知り合いだ。しかし、一般的な同級生とはわけが違う。闘志をむき出しにするアイーシャ。それにとまどうデキシー。試合前の2人はそんな対照的な関係に見えた。しかし、試合直後のアイーシャの一方的なガチンコファイトに、さすがのデキシーもキレた。

「なんなのさ、あんた！　もう、あったまきた!!」

デキシーのスイッチが入った。デキシーだ、デキシーが来た！　どとうのパンチ、キックの応酬。アメリカを代表するビューティが行う試合とは思えない展開に、周りはあぜんとするばかりだった。しかし、これには理由があった。

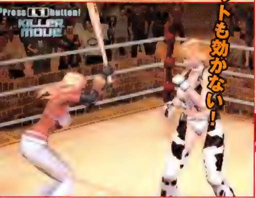
――女の因縁の陰に男あり――

ハイスクール時代、デキシーとアイーシャは1人の男性にほれていた。アメリカンフットボールのクォーターバック。全校のあこがれのマト。そんな彼のハートを射止めたのはデキシーだった。南北戦争の英雄を先祖に持つ、名家のお嬢様で、クラスでも一番目立った存在。周囲から見れば、お似合いのカップルだったのだろう。しかし、努力で才能を伸ばしてきたアイーシャには、それがおもしろくない。「生まれつきできる人間は、できない人間の苦労などわからない」。そんな劣等感だけが肥大して彼女の心を占有していった。幼い頃のキズはぼえにくい。アイーシャにとってデキシーはコンプレックスだったとも言える。

そんな事情があることなど、温室育ちのデキシーが知るよしもない。理由もわからずつっかかってくるアイーシャ。この娘には負けられない、私にはカミカゼローズを超えるという目標があるのだから。

2人がぶつけていたのは意地だったのだ。





馬乗りパンチもバットも効かない!

ぶつかるのは技ではなく意地!!

▲マウントをとって、グーパンチを連打。しかし、キレたデキシーの反撃を食らうことに。

▲反撃されたら倍返し。反則だろうと気にもとめない猛攻。



▲高校時代の同級生に対しても、手を抜かないファイト。しかし、だからこそ見えてくるそれぞれの真実の想い。いがみ合ってはいるものの、このファイトの裏に女の友情を見た。



勝ちたいデキシー 負けられないアイーシャ

▶突然の幕切れに反論するアイーシャ。しかし結果が変わることはなく、激昂したアイーシャは暴挙に出る。

▼RUMBLE ROSES EXHIBITION GAMES（10分1本勝負）

デキシー・クレメッツ（7分36秒 体固め）アイーシャ

デキシー・クレメッツが一瞬のスキをつき勝利!



2月の本大会でこの因縁に決着が!!

しかし結末は意外にあっけなく訪れる。技をかけた直後、倒れ込む2人。その一瞬でデキシーがフォール、3カウント。スキ。一瞬のスキ。序盤からペースを考えない流れだからこそ生まれたスキ。しかし、それこそがデキシーとアイーシャの差ともいえる。そのスキにやられた。納得できないとレフェリーに歩み寄るも結果は覆らず。次の瞬間、あせったアイーシャはバットを取り出しデキシーに襲い掛かる。

あわや、無効試合になりかねなかった今回のアメリカトップスター対決。凶器の使用など、後味の悪さだけが残ったかに思われた。しかし、試合後の2人の顔はハイスクール時代に戻ったかのような、純粋な光で満ちあふれていた――。

試合後のコメント

デキシー・クレメッツ　ホントにムカつく!!

「認めない」だって!?　あぁ、そう！　好きにすればぁ!?
……アァ、ムカつくーっ！！
ホント、昔っからしつこいのよっ！　あの、バカッ！
何度でもぶっ飛ばしてやる、って言っておいて!!

アイーシャ　次はバットじゃすまないよ

いっつもそう！
アイツ、スキを見せるとすぐかすめ取ってくんだ！
ガイズ。言っとくけど、アタシは今夜の試合、認めないから。
無効だからっ!!　あの牛女にそう言っといて！　OK!?

人気キャラ選手権しめ切り迫る!

人気キャラ選手権の投票期限も残すところあとわずか！　すでに第2弾のテーマも動き出すなど、事態は急速に展開している。女子プロ最大の祭典に参加するためには、下のきまりを読んで今すぐ応募しよう！

選手権エントリーの10人



応募のきまり

第1弾のテーマは「好きな選手はこの娘だ!!」です。好きな選手名とその理由を書いて、はがきかメールで応募してください。応募の際には、あなたの住所、氏名、電話番号もお忘れなく。応募者のなかから抽選で10名様に、TGS特製ポスターセットをプレゼントします！



人気キャラ選手権のあて先

〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃PlayStation編集部「ランブルローズ人気キャラ選手権」係
アドレス：rumbleroses@mediaworks.co.jp

しめ切り12月13日必着

そして次回テーマを発表！

「最強のタッグを決めろ!!」

いや、トーナメントじゃないけど、なんとなく。とにかく最強のタッグを決めちゃうのです！　ライバルコンビだったり師弟コンビだったり、どんな組み合わせでもOK。詳しい内容は次号でお届け。第1弾に負けない応募をお待ちしています！

あなたのハートに殿堂入り！





ついに最強部隊と対決!!

あの真紅のヴァンツァーが電撃小隊(仮)の前に立ちふさがる!?

FRONT MISSION ONLINE（フロントミッション オンライン）

PS2	フロントミッション オンライン
	2005年発売予定(βテスト中)
ACT	▶スクウェア・エニックス
	▶価格未定
	▶ネットワーク専用(ハードディスク専用)

全ジョブが実装され、戦いも本格的になってきたβ版『FMO』。今回はイベント戦をレポートする!!

地獄の壁&追加ジョブを徹底レポート!

ついにプレイヤー同士の対戦が可能になり、さらに盛り上がってきたβ版『フロントミッションオンライン(以下FMO)』。今号では、11月16日のバージョンアップで追加された、地獄の壁とのバトルの模様&レコンとスナイパーのレポートをお送りする!

O.C.U.イベントバトル

電撃小隊(仮)実戦レポート》地獄の壁戦

レベル10になると挑戦できる地獄の壁。そのUSN最強部隊に本誌「FMO」班がチャレンジ。その模様をレポートする!

入念な作戦のもと地獄の壁と対決!

『FMO』では、単に戦うだけでなく、突如、自軍のエリアに未確認機体が襲撃してきたり、『FM1st』の敵が登場したりと、イベントが用意されているのもポイント。そこで今回は、イベントの1つ、地獄の壁（詳細は欄外参照）と電撃小隊（仮）との戦闘をレポートしちゃいます。

地獄の壁イベントは、特定の条件を満たすことで上官から迎撃命令が下されるというもの。『FM』好きな電撃小隊（仮）メンバーは、その命令を受けた時点で興奮し、何も考えず出撃することに。いつものごとくアサルトが前線に出て、中間で回復待ちするメカニック、後方からミサイラーで攻撃という作戦で行動をする我々。ところが、地獄の壁メンバーが速い。我々が陣形を整える前に敵アサルトが接近。その攻撃の速さと強さにパニックになる我が小隊は、個々に攻撃して乱戦に。しかし、素早い敵に攻撃はほとんど当たらず、あっという間に強制撤退。どうやらリーダーが撃破されると失敗だそうで。トホホ。

失敗は成功の母。1機も敵を倒すことなく終了した前回の経験を生かし、2回目は入念に作戦を練ることに。地獄の壁の動きは非常に速く、乱戦に持ち込まれると不利なのは明らか。そこで、待ちぶせが最適と考え、今度は岩場を利用することにした。段差があるため敵が突撃しにくく、背後の大きなガケのため後方からの攻撃もよけられるのがメリット。待ちぶせる陣形は、右図のようにリーダーとメカニックを中心にし、周りに各機が位置どり、近づく敵をミサイルや銃で各個撃破する形をとる。さて実戦。地獄の壁は案の定、段差と背後のガケのために近づいてくることが少なく、一定の距離をとりながら攻撃してくる。そこをミサイルなどで集中攻撃。ときどき突っ込んでくる機体がいるので、そいつをアサルトが集中攻撃で撃退する感じ。ダメージを受けた味方は、すぐさまメカニックが回復。また、攻撃を1機に集中し、数を減らすという作戦も効果的だった。その結果、ジャスト9分でクリア。いやぁ、我々にかかれば地獄の壁も楽勝楽勝と思っていたら、そのあとでとんでもないオチが…。ま、いいけどね（笑）。(Kawachi.Yamada)



▶イベント中では『FM1st』の曲が流れるので、シリーズファンは感涙もの。

地獄の壁戦での各機の動き



地獄の壁に勝利すると…

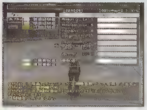
ヴァンツァーのNEWカラーが追加!



▶新たな迷彩パターンが選択可能に。お金で買えないだけに、クリアした感慨もひとしお。

『FMO』SYSTEM CHECK!! ジョブのレベルは上げることでどんな効果があるのか?

『FM』シリーズで初登場となるジョブという概念。これは過去作品におけるコンピュータにあたるもので、機体の能力をサポートする。メインとサポートの2項目にセットすることで、異なる効果が得られるのがジョブのポイントだ。



◀ジョブにはレベルがあり、上げることでさまざまな利点がある。

レベルを上げると 購入可能アイテムが増える

ジョブは、セットして戦闘することで経験値が入り、RPGのようにレベルが上がる。レベルを上げることの利点は、ショップの商品リストが増えること。リストは、自分がもっているなかで一番高いジョブレベルに対応している。つまり、アサルトのレベルを上げていても高レベルのスナイパー用装備を購入できるのだ。



◀ジョブレベルに応じて複数の装備を持たなくていいのだ。

レベルを上げると メイン&サポートジョブの効果がアップ

ジョブレベルが上がると、そのジョブをセットしたときの効果が増していく。ただ、ジョブの効果は「ロックオン時間の短縮」といった、行動を助けるものなので、レベルが上がっても、RPGのように単純に強くならない。結局は、ジョブの効果を活用するプレイヤーの腕がポイントだ。



▲メインかサポートにより、ジョブの効果が違うので、戦術に合わせてセットすることが大切だ。

地獄の壁ってナニ?

『FM1st』のロイド編で対決するU.S.N.軍の最強部隊のこと。正式名称は第64機動戦隊。ディアブルアビオニクス社製のフロストシリーズをカスタマイズした防御力の高い機体を駆り、味方を守るために、あえて機体を目立つ赤に塗って敵の攻撃を自分たちに引きつける。防御力もさることながら、バツグンの連携で数々の武勲をあげているため、O.C.U.軍の兵士にとっては恐怖の存在だ。U.S.N.サイドのプレイヤーはイベントで彼らに会うことができる……?

第2弾

電撃小隊（仮）β版 追加ジョブ実戦レポート

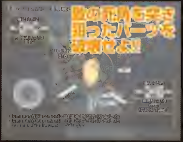
11月16日のバージョンアップで追加されたスナイパーとレコン。本誌メンバーが、この2ジョブの実戦における能力をチェックする!!

スナイパー»Js.Crim 一等兵

ジョブレベル	ミサイラー	Lv1	スナイパー	Lv6
アサルト Lv10	メカニック	Lv7	レコン	Lv1

目立たないのにカッコイイ！

俺の名前はJs.Crim。電撃小隊（仮）の特攻金属バット野郎だ。先日ようやくアサルトのジョブレベルが10に到達。前回のバージョンアップから、レベル10になると新ジョブが追加されるとの情報があったので、ハンガーへ行ってみるとショップにスナイパーライフルが！ 仲間に連絡してお金を借り、スナイパー仕様のヴァンツァーをまるごと購入。俺のスナイパーライフがはじまった。まずは各パーツの性能をチェック。やはりスナイパー最大の特徴は、マシンガンの約3倍の射程距離をもつスナイパーライフル。攻撃力は格闘武器であるロッドと並んで最高レベルだが、そのぶん重量があり、弾数も少なめ。残弾数には常に気を配る必要がある。しかし、反動制御能力(※1)の高い腕パーツと「弾の収束時間が短くなる(※2)」というスナイパーのメインジョブ特性が、ほかのジョブにはない精密射撃を可能にしている。HPは比較的低く、機動力もいまいち。アサルトなどに一度接近を許してしまったら、ほぼ命はないと思ったほうがいい。何もできずにボロボロにされてしまうことも珍しくはないだろう。そんなスナイパーが戦場でまずやるべきことは、マップの地形をよく見て「狙撃ポイント」を探すこと。見晴らしがよく、敵に接近されにくい高台が理想だ。ポイントにたどり着いたら、敵の位置を確認して狙撃開始。平地でフラフラしている敵がカモに見える瞬間だ。え？ そんな遠くにいる敵に攻撃が当たるのかって？ その質問を待っていましたよ奥様。スナイパーライフルには、スコープモードという機能がついている。この機能を使うことで、2倍、4倍、8倍とズームでき、遠くの敵でもラクにロックオンできるのだ！ しかし、この機能の真の魅力はそこではない。スコープモードの最大のポイントは、ヴァンツァーのパーツそれぞれに狙いをつけられるという点にある。スナイパーライフルの攻撃力は、2～3発で1つのパーツを破壊することができるほど。スコープモードによってその攻撃力が最大限に発揮され、他プレイヤーと連携をとるうえでかなり重要な要素となる。例えば、脚パーツを破壊して敵の機動力を奪い、味方アサルトの格闘武器を当てやすくしたり、味方の被害が増えてきたときは、敵の腕パーツを吹き飛ばして攻撃手段を奪ったりできる。それによって回復の機会の確保ができたりと、成功すれば味方から「グッジョブ！」という通信が嵐のように入ることは確実だ。前線で孤立したアサルトがやられそうなとき、群がるヴァンツァーのボディを撃ち抜いて助けてあげる…なんてカッコイイプレイも可能。だが、孤高のスナイパーたるもの、そこで調子に乗ってはダメ。あくまでクールに流し「次からは気をつけな……」とでも言っておけば、気になるあの娘のハートもゲッチューだ。



▶スコープモードで敵ヴァンツァーを狙撃。お祈りは済ませたか……？

※1……反動制御能力が高いと、発射後に照準がブレることが少なくなり、同じ目標を続けて狙いやすくなる。

※2……『FMO』の銃器には集弾性能（高いと弾が狙ったところに当たりやすくなる）の概念がある。集弾性能は、[illegible]を装備せずかつ機体を静止状態に保つことによって向上していく。また集弾性能は、スナイパーのジョブ特性のほか、銃のカテゴリーやアームパーツの性能によっても左右される。

スナイパーのココがポイント



スナイパーの基本はやっぱり狙撃ポイントの確保。登れる高台には限りがあるが、ジェットパックを利用すれば万事解決。通常では登ることのできないビルの屋上などに陣取り、確実に敵の戦力を削いでいこう！

レコン»Takeru.Hibiki 一等兵

ジョブレベル	ミサイラー	Lv10	スナイパー	Lv1
アサルト Lv5	メカニック	Lv4	レコン	Lv7

ミサイラーとの相乗効果がスゴイ！

レコン最大の特徴はやっぱりセンサーバックパックの機能だ。これを使うと搭載センサーの範囲内にいる敵に対する、自分と味方のミサイルのロックオンスピードが上がる。実際に短縮される時間は3秒ほどだが、この3秒という時間が戦場では非常に大きい。ミサイラーは、ミサイルの発射後に同じ敵を続けて狙うとさらにロックオンスピードが上昇するので、レコンとミサイラーが組んで出撃すれば、相乗効果で敵に文字どおりミサイルの雨を降らせることができるのだ！ 敵のボディに次々と吸い込まれるミサイルを見ていると笑いが止まりませんな！ ぬはっ!! さらに、センサーの範囲内にいる敵は、射程外からでもロックオンできるので遠距離からのミサイル空爆も可能だ。しかも、通常はロックオンの障害となる森やビルもおかまいなし！ レコンがいれば「ジャングルでヘリに襲われると、木が邪魔でロックオンできねぇー！」という最悪の事態からもオサラバできるのだ。レコンの第二の魅力は移動速度の高さ。リペアよりも重いセンサーバックパックを背負っても、無茶な装備をしない限り、アサルトを超える時速60kmが出せる。ミサイラー出身の俺にとっては、移動速度が2倍になったようなものだ。このスピードはクセになるぜ？ しかし、高出力の代わりに、ボディのHPは初期のアサルトタイプよりも低い。敵と遭遇したら相手がたとえなんであっても撃破される危険性がある。だから、レコンはなるべく敵から離れてセンサーで敵を捕捉しつつ、味方機にロックオン可能な敵を指示するという戦い方がベストだ。敵に近づかれたらとにかく逃げる。メカニックに回復してもらおうという考えは捨てたほうがいい。理由は、メカニックの周囲には敵がいることが多いからだ。また、センサーには効果範囲を任意で切り替える「ボアサイト」機能もある。探知範囲を扇状にすれば、より遠距離の敵を捕捉できるので、マメにシェアレーダーをチェックして遠くの敵をとらえ続けるのがレコンの腕の見せどころだな。

レコンのココがポイント



小隊にミサイラーがいないと活躍しづらいジョブなので、自分がリーダーになってミサイラーを募集するのがベター。ミサイルの集中豪雨は一見の価値アリ！

PvP対戦レポート
索敵の緊張感と戦術性が大幅アップ！

12月2日のバージョンアップにより、一部エリアでのPvPが解禁された。対象エリアではシェアレーダーに敵が映らないため、レコンのセンサーによる索敵がとても重要になっている。このため、ミサイラーやスナイパーといった、遠距離で戦うジョブがその真価を発揮！ ただ突撃するだけは勝てないので、より仲間同士の連携がカギを握るように。さらに新規ジョブのジャマーとコムスも追加され戦術の幅が広がった。



◀レコンの索敵やジャマーのECM機能など、戦場での駆け引きが熱い！

『FMO』SYSTEM CHECK!! 戦闘では攻撃も回復も射程が重要だ！

『FMO』の武器は、カテゴリーや性能によって射程がそれぞれ異なる。とはいえ、戦法やレベルアップなどで付け変えることが多い武器の射程を、いちいち覚えるのはタイヘンだ。そこで、画面に表示される攻撃対象の名前をチェックすると、装備の有効射程がわかるようになる。相手の名前は射程外の場合は暗く、逆に射程内にいる敵は明るく名前が表示される。また、武器だけではなく、リペアバックパックでも同様の方法で効果範囲がわかるのだ。



▲武器の射程を覚えていなくても、相手をじっと見ていればOK。

射程距離の見分け方



◀このような表示の場合は射程外で、攻撃しても当たらない。



◀名前の表示が明るくなったら射程内。素早く攻撃したい。

ミサイルだけは例外です!!

基本的に射程外への攻撃は相手にヒットしない。ところが、味方機が近くにいるかもしくはセンサーバックパックの効果を使うと、ミサイルに限り攻撃が可能になる。



◀移動速度の遅いミサイラーにとって便利な機能だ。

『FMOβ』フェイズ2のテスターを募集中!
フェイズ2では本格的な対人戦を予定!

『FMOβ』は、フェイズ1～3の3段階に分けて予定が組まれている。現在公式サイト（http://www.playonline.com/fmo/）では、1月中旬開始予定のフェイズ2の参加者を募集中。フェイズ2では、PvP（プレイヤー同士の戦闘）によるエリアの奪いあいや、巨大ヴァンツァーとの戦闘が用意されているとのこと。ちなみにフェイズ1は、12月中旬に以下の内容のバージョンアップが行われる。

12月中旬のバージョンアップ内容	
レベルキャップ	引き上げ予定
追加武器	特殊武器の追加
追加バックパック	新規バックパックを追加
その他	イベントの追加を予定

電撃小隊（仮）メンバー紹介 1

Takeru.Hibiki：電撃小隊（仮）の隊長を務める。レコン修行中。Kawachi.Yamada．味方を回復することに喜びを感じているリペアラー。Ruruki.Ohno：突撃アサルト野郎A。格闘武器LOVE。Js.Crim：突撃アサルト野郎Bだったが、最近スナイプに目覚める。Tadabow.Bangdoll：4脚ミサイラー。レベルが足りずスナイパーになれないでいる。Sumapon.Toy：前線で攻撃&回復をこなすアサニック。Retro.Yoshida：スピードでかく乱する、高速移動ジャマー。





次々と判明する新要素を残さずチェック!

MONSTER HUNTER G
モンスターハンター

PS2	モンスターハンターG
	2005年 1月20日発売予定
ACT	▶カプコン
	▶¥4,752（税込¥4,990）
	▶MC2（KB数未定）

多数の新要素の追加により、さらに緊張感あふれるハンティングが楽しめる『モンスターハンターG（以下、G）』。今回は双剣とスキルシステムの詳細をドーンと公開!!

気になる双剣&スキルシステムの最新情報を大公開!!

2004年1月に発売された『モンスターハンター（以下、MH）』に、新要素を追加しての発売となる『G』。今回は、追加された新しい武器系統・双剣と、オリジナル版から変更されたスキルの詳細について詳しく解説していく。



◀オリジナル版とはひと味違う楽しみが、多数追加されているようだ。

NEW WEAPON 双剣の性能がついに明らかに!



今までその存在のみが明かされていた、新武器系統・双剣。なんと双剣は、スタミナを消費して攻撃力を上げる「鬼人化」が使用できることが判明した！　ガードこそできないが、圧倒的な手数の多さに加え、攻撃力を高める鬼人化の存在で、イロイロと楽しめそうだ。



▶華麗に舞い、敵をせん滅！　新装備のなかでも人気が集中しそうだ！

双剣は2つのモードで戦う武器だ!

攻撃性に特化した双剣は、踊るように攻撃するといった見た目だけではなく、その内に秘めた能力もほかの武器には見られないものがある。それが「鬼人化」だ。双剣は通常時と、鬼人化時それぞれをうまく使い分け、臨機応変に戦っていくスタイルとなりそうだ。ここでは、通常時と鬼人化時それぞれの特徴を紹介していこう。

通常モード　圧倒的な手数でモンスターを斬る!

2つの小剣を振り回し華麗に攻撃する双剣。大剣やハンマーのような攻撃力はないが、片手剣以上の連続攻撃が可能。また、盾を所持していないのでガードはできない。しかし連続攻撃中の回避行動は実行できるので素早く立ち回り、敵のスキを突いて攻撃していけばこれまでにない緊張した戦闘が楽しめるだろう。追加効果のある双剣があるのかも気になるところだ。



◀前後を敵に挟まれても、両方同時に攻撃可能。

鬼人化モード　攻撃力アップ&専用技が追加

双剣の手数の多さをさらに有効にしてくれる「鬼人化」。スタミナさえあればボタン1つで使用可能で、発動すると攻撃力が上がるうえに、鬼人化時専用の技を使用することができる。ただし、鬼人化中は、じっとしているだけでもスタミナが減少していく。

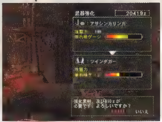




◀鬼人化時は、通常時には使えない、専用技が2種類使用可能になる！　思いきり斬りまくろう!!

▲鬼人化時の専用技の1つ、乱舞攻撃中は回避行動は不可。だが、攻撃を受けてもカンタンにはよろけない！

双剣は片手剣を強化することで作る!?

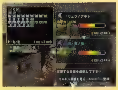


▶攻撃力自体は片手剣と大差はないようだが、その秘めた実力やいかに？

写真を見ればわかるとおり、双剣はどうやら片手剣を生産・強化する過程で、その派生系の1つとして登場するようだ。双剣の基本となるツインダガーがアサシンカリンガ（鉄系片手剣）から作成できることを考えると、骨系素材を材料にした片手剣からもまだ見ぬ双剣の1つが作れるかも!?　そして、これらを強化していけばさらに強力な双剣の1つが誕生することは間違いないだろう。

CHECK!　5段階目の斬れ味が存在!?

オリジナル版で登場した武器の斬れ味は、赤から緑までの4段階だった。しかし『G』では緑のさらに上に青色の5段階目の斬れ味が追加された。オリジナル版では切れ味が緑なら攻撃力が1.25倍になったが、はたして『G』の青ではどうなるのだろう？　外皮の硬いグラビモスなどにも、はじかれることのない、強力な斬れ味となるのか？



◀青色の切れ味ゲージの実力は、いったい!?

NEW SYSTEM スキルシステムが進化！ 新スキルも続々登場！

オリジナル版では、頭部や腕部、脚部など全5カ所の防具を特定の組み合わせで装備すると、スキルが発動するという仕組みだった。しかし、『G』では防具ごとに発動する可能性のあるスキルの系統とそのポイントが設定されており、装備を組み合わせて、スキルのポイントの合計が一定の数値を超えるとそのスキルが発動するようになった。これにより、便利なスキル目当てに、誰もが同じ装備をするのではなく、見た目にこだわりつつ自分の欲しいスキルを発動させる組み合わせを考える楽しみが増えたといえる。



▲スキルシステムは少し複雑になったが、ここでしっかりと理解し『G』に備えよう。

各装備にスキル系統やポイントが決まっている!!



本作では単純に防具の組み合わせだけでなく、各防具に割り振られているポイントの合計値によってスキルが発動するようになっている。また、スキル系統があらかじめ各防具に決められているので、防具の組み合わせによっては『MH』ではありえなかったスキルを複数発動することが可能となったのだ。ここでは一例として、装備を変更することで変化するポイントとスキルを公開しよう。



腰装備を替えると

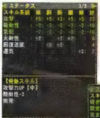


体力+10のスキルが発動

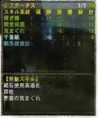
◀ボーンフォールド装備時は体力のスキルポイントの合計が8だったが、装備を替えると合計が12となりスキルが発動した！

合計値がマイナスになると…

右で紹介したとおり『G』では、スキルのポイントの合計が一定以上になることでスキルが発動する。では、防具に付加されているスキルポイントの合計値がマイナスになった場合はどうなるのだろう？ 下の写真では「悪霊のきまぐれ」というスキルが発動している。オリジナル版にあった「精霊のきまぐれ」は幸運をもたらしてくれたが「悪霊のきまぐれ」とは…。マイナス方向にポイントをためるのは危険!?



▲レウス系の装備で出現する「攻撃力UP」。合計値が高いと、スキル効果もランクアップする？



▶防具の組み合わせを慎重にしないと、マイナスのスキルばかりが発動してしまうこともある!?

CHECK! 新旧あわせて5つのスキルを紹介!!

オリジナル版にも、回復広域化や気絶無効などのスキルがあったが、『G』ではさらに新しいスキルが追加されている。ここでは、そのなかから3つを紹介するとともに、オリジナルから性能が変化したスキルを紹介していこう。



◀スキルを発動させておけば、戦いを有利に進められるはずだ。

風圧【小】無効



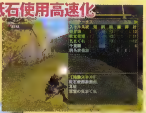
▲ワイバーンが起こす風圧を無効にするスキル。よろけなくなるので、接近戦で役立つスキルの1つだ。

【薬草】広域化



▶このスキルを持ったキャラが薬草を使うと、同じフィールドにいる仲間も回復してくれる。

NEW 砥石使用高速化



▶砥石で武器を研ぐスピードがアップ。これでわずかなスキでも、武器を研ぐことが可能となる。

NEW 運搬の達人



▲運搬クエストで卵や岩などを持って高い場所から落ちると壊れるが、このスキルの発動中は壊れないのだ。

NEW 耳栓



▶巨大モンスターの咆哮にひるまなくなるスキル。足がすくまなくなるので、一気に攻め込めるはずだ。



ついに帰ってきた ハンティングワールド

『MH』で活躍していたモンハン攻略班が『G』で復活！ 今回はカプコンでプレイした『G』の感想をお届けしよう!!

モンハン班が『G』をプレイ!!

その楽しさに仕事を忘れる!?

開発スタッフ2名とモンハン攻略班の2名（『MH』の担当をしていたAOGとREIN）の計4人でさっそく『G』をプレイ。最初はフルフルの討伐クエストに挑戦。AOGとREINはひさびさのプレイということもあり、操作を思い出しながらフルフルを追うことに。しかし、AOGとREINは討伐そっちのけでいきなり肉焼きに没頭する、ある意味基本に忠実な行動をしていたが、フルフルを倒したという知らせを聞いてビックリ。これで終わりか!?と思ったら、なんとこのクエストはそれで終わりではなかった！　これは、オリジナル版にはない新しい内容のクエストだったようで、この後AOGとREINも超興奮のスリリングな展開となった。その詳細は次号以降で詳しく紹介しよう。

●双剣で討伐クエストに挑戦！

待ちに待った双剣でリオレウス＆リオレイアの討伐クエストに挑戦！　いざプレイしたところ、攻撃中に回避行動ができたり連続で攻撃できるなど、ほとんど片手剣と同じ感覚でプレイできた。だが、ガードができないので片手剣より攻撃するタイミングや位置どりが重要となっているようだ。武器出し攻撃以外はリーチが短く扱いにくいかと思われたが、そのため逆に、ほかの武器を使ってる仲間との間合いを気にせず戦える。ほかの武器よりもテクニカルな武器のようだ。討伐クエストに話を戻すと、各員連携はとれていないながらも一生懸命戦ったが結局は全滅でした。

●続いて編集チームが『G』を体験！

担当ライターたちに変わり、今度は編集M＆Nがプレイ。グラビモスの討伐クエストに挑戦したが、なんと早々と編集Mがダウン。そのまま2度目3度目と連続でダウンしたので、あっけなくクエスト終了となった。まったくクエストをクリアすることはできなかったが、十分に『G』をたん能することができた。まだここでは明かせないさまざまな新要素が追加されているので、新鮮な感覚でプレイすることができるはず。これでまた『MH』の頃のように、眠れない夜がやってきそうです。

次号、あの黄色いヤツが現れるかもしれない?!



ユニークな登場人物&世界観、独特のセンスが光るグラフィック。これまでにない魅力を秘めた、カプコン×グラスホッパー・マニファクチュアの衝撃作がいよいよ登場。スタッフへのインタビューを通じて、本作の魅力に迫る!!

killer7
PS2
A・AVG
2005年春発売予定
▶カプコン
▶価格未定
▶MC2（KB数未定）

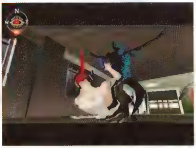
"スミス同盟(キラー7)"そしてヘヴンスマイル誕生の秘密が明らかに!?

核心に迫るスタッフインタビュー第1回!!



◀「多層人格」という、不思議な設定の謎に迫る!!

『キラー7』は、7人の"多層人格"を持つ殺し屋ハーマン・スミスとなり、さまざまな任務を遂行していくハードボイルド仕立てのA・AVG。7人のスミス（キラー7）や宿敵クン・ランなど、ユニークなキャラクターや世界観、そしてオリジナル性が高いシステムの内容が少しずつ明らかになり、注目しているユーザーも多いはずだ。本誌でも、これまでのゲームにない魅力を持つ本作を徹底プッシュ！ 恒例のキャラクターファイルに加えて、本作を手掛ける小林裕幸・須田剛一両氏へのインタビューを掲載！



▲謎だらけの敵である"ヘヴンスマイル"の正体がついに明かされる!? はたして、ヤツらの目的はいったい……。



インタビュー企画

『キラー7』のキーマンに聞け!!

これまでにない独創的な内容で注目を集める本作。ここでは、制作を指揮する2人のクリエイターを直撃！ 本作の魅力を語ってもらった。

TARGET

Producer **小林裕幸氏（右）**
（株）カプコンプロデューサー。代表作に『バイオハザード』『DINO CRISIS』各シリーズなど。

Director **須田剛一氏（左）**
（株）グラスホッパー・マニファクチュア代表取締役。過去に『シルバー事件』などを手掛ける。

最初にタイトルありきで7人の人格が誕生

——タイトルにもあるキラー7—"7人の多層人格"というのが、非常に独創的であると思いますが、このような設定にした理由は？

須田剛一氏（以下、須田）：じつは最初にタイトルありきなんです。三上さん（『バイオハザード』シリーズでおなじみの三上真司氏。本作の制作にも小林氏と共同でプロデューサーとして参加）と、どういうゲームにしようかとあれこれ話し合っているうちに、"キラー7"という言葉がポンと飛び出したんです。殺し屋が7人いて"キラー7"、これは語感がいいなって(笑)。そのままではインパクトが少ないという話になって、最終的に今のような"多層人格"で全部1人の殺し屋なんだ、という設定になりましたが。

——キラー"7"という話ですが、ハーマンを入れれば8人だと思うのですが……？

小林裕幸氏（以下、小林）：いい質問ですね(笑)。まあ、一応ハーマンが抱えている人格が7人で、ハーマン自身は別格というか。

須田：ゲーム的にも、戦ったり行動したりするのは7人の担当で、ハーマンはわりとストーリー主体というか、確固たる存在ですね。プレイヤーが操作するキャラクターがあまりしゃべり過ぎると感情移入がしにくくなると思ったので。ダンやマスクといった主に操作するキャラクターは、演出とかイベントで個性を出すようにはしていますが、基本的にメインのストーリーにはかかわってきません。ストーリーのメインとなるのは、あくまでハーマンでありクン・ラン。残りの7人は、ハーマンに代わって戦いを担当する感じです。

カッコイイ男が主人公のゲームは嫌だった

——ハーマンが車椅子に対戦車ライフルを装着して戦っているシーンもありますが？

須田：あ、ハーマンも戦うシーンがありますね。これはイベント的な戦闘で、通常の移動中にハーマンが使えるわけではないですが。

小林：ストーリーは全6話からなり、そのつどターゲット（ボス）や種本体（中ボス）が登場します。（前号で紹介した）天使と対峙しているシーンは、最初のボス戦ですね。

——あえて7人の殺し屋ではなく、7人の人格を持つ1人の殺し屋にした理由は？ それに、車椅子の老人が主人公というのも、かなり珍しいと思うのですが……。

須田：映画ではけっこうあると思いますが、ゲームでは初めてでしょうね。とくにアクション系のゲームでは(笑)。じつは老人を主人公にしたいというのが、企画当初からの強い希望でした。カッコイイ男が主人公のゲームは作りたくなかったというか。せっかくカプコンさんといっしょに作るわけだから、『バイオハザード』や『デビル メイ クライ』とは差別化したかったし。本当は寝たきりにしようと思ったのですが、それでは全然動けないので、車椅子という設定が出てきました。別にこの老人の命令を受けて7人の殺し屋が戦う話でもよかったのですが、それではどうしても殺し屋のほうが主人公になってしまいますしね。といって、老人ではあまり派手なアクションはできません。この矛盾を解決するためにヒネリ出したのが、"多層人格"という設定です。結果的にはハーマンも対戦車ライフルをぶっ放すことになりましたが(笑)。

多層人格を具現化するハーマンの能力とは!?

——"多層人格"というのは、実際に存在する"多重人格"とは違うものなのですか？

小林：人格だけではなく、人格に合わせて外見や性別までもが変化してしまうのが"多層人格"です。多重人格でも、人格が入れ替わると性格や記憶だけでなく、主人格が話せない言語が話せたり、IQが非常に高くなったりといった独特の能力を発揮する場合がありますが、これをさらに極端にした感じですね。

須田：自分の中の人格を、その能力とともに具現化できるのがハーマンの能力なんです。本作の舞台は近未来の合衆国のような世界で、超能力を持った正義のヒーローが出てくる設定はない。そのなかでクン・ランはヘヴンスマイルを作るといったように、ハーマンとクン・ランだけが異常な能力を持っている。これが、物語のカギとなる部分でもあります。

（以下、次回に続く）



SOFT STATION

新作 killer7

Special Interview ■スペシャルインタビュー

killer7

CHARACTER FILE.1 ……… Dan



最も危険な殺し屋

Dan Smith（ダン・スミス）



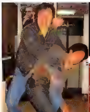




圧倒的な殺傷能力を持つハーマン・スミスの第2の人格。生まれついての犯罪者だ。宿主であるハーマンを激しく憎んでおり、スキあらば殺そうと狙っている。しかし、そんな彼も第1人格のガルシアンにだけは心を許しており、その指示には素直に従って行動する。身体能力に優れ、頭を撃ち抜く特技を持つなど、殺しの腕はキラー7のなかでも突出している。能力のバランスがよく、使いやすい。

能力　身体能力に優れており、ほかの人格に比べて格段に攻撃力と機動力が高い。頭を撃ち抜く特技などもあり、戦闘向きの人格といえる。〝犯罪力〟を集約させ、魔の力でヘヴンスマイルの中枢を破壊する「魔弾」を使う。

武器　ダンの通常武器は、コルトパイソン改造拳銃。コルトパイソンをダン用に強化改造したもので、ヘヴンスマイルと対等にわたりあえるだけの破壊力を秘めている。また、「魔弾」が撃てるのもダンだけだ。



須田剛一氏のお言葉 第2回

ダン・スミスの気になるアノ言葉

「殺しってのは、殺傷力の品位で決まるんだ」

上のセリフは開発初期のイベントシーンで、ダンがミルズに対して吐く言葉です。残念ながら、このシーンはゲーム中登場しませんが、ダンの立ち位置を明確にしたセリフで印象深いです（初期PVに、このセリフのシーンのイベント映像が入っています）。「キラー7」がどんな感触のシナリオになるのか、このセリフの前後で、だいたいの方向性がスタッフを含めた関係者に伝わったように思います。ダン・スミスは、じつに極悪な殺し屋です。殺しに対してとても鮮明で徹底的な悪漢。そしてギラついた無法者2名の対立構造、ダンとコヨーテの2大悪党が、スミス同盟（キラー7）の構図を描き、複雑な人格関係を生んでいます。そんな構図もまたもやゲーム中まったく登場せず、設定だけの産物となっておりますが、ダンの強烈な悪の個性を中心として危ういバランスで〝キラー7〟は人格成立しています。とくにこのセリフは、格の違いを強烈に理解させるひと言です。ダンのPRIDEがにじみ出たん？　PRIDE？　PRIDEといえばヴァンダレイが王者としてミドル級に君臨していますが、まだダン・ヘンダーソンとの決着がついていません。あの判定決着は、ダンも納得できていないでしょう。ダン・ヘンダーソン…、ダン・スミス。やや強引ですが、お察しのとおり、ダンはこのダンから名前を頂戴しました。判定の際の「ジャッジ小林…、ダン！」この響きの気持ちよさ…。響きといえば「ジャッジ小林…、ドン！」。判定でどよめくドン・フライの（名前の）個性は最強ですが、さすがにドン・スミスはちょっと…、引きますね。ヴァンダレイ対ダン、大晦日に期待です。



ハーマン・スミスの7人の人格（キラー7）を、1人ずつ取り上げていくこのコーナー。第2回となる今回は、キラー7の中で[illegible]



ファンドキドキの出会いスペシャル！

ToHeart2 トゥハート



PS2	ToHeart 2
AVG	12月28日発売
	▶アクアプラス
	▶¥6,800（税込¥7,140） 初回限定版¥7,980（税込¥8,379） 限定デラックスパック¥9,980（税込¥10,479）
	▶MC2（400KB）

春の学園を舞台に、さまざまな女の子たちとの恋愛が描かれていく本作。今回は、そのきっかけとなる出会いのイベントを先取りチェックしていこう！　出会いからして普通じゃない（？）ヒロインたち。彼女たちの魅力にあふれた、数々のイベントをチェックして楽しんでほしい!!

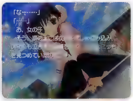
全国のファンが待ち望んでいた発売日が、ついに12月28日に決定!!　彼女たちとの出会いの日まで、あとたったの2週間だ！

ヒロインたちとの

姫百合姉妹の場合　珊瑚を助けたことによって……？

塀の上から降りられなくなった少女

登校中の主人公の耳元に、どこからともなく「なー」と言う声が聞こえてくる。ネコの鳴き声かと思い、見上げた塀の上にはなんと女の子が！　どうやら降りられなくなったネコを助けようとして、自分が降りられなくなってしまった模様…。



▲このあと、腰を抜かした少女をおぶって登校することになる。

CHECK これからの展開は？

珊瑚に気に入られる一方で、彼女をしたう瑠璃にはひどく嫌われてしまった主人公。珊瑚に協力してもらって、瑠璃と和解を目指す……？



▲主人公にはなんの罪もないのに、なぜか瑠璃に股間を蹴られる。

少女との再会……？

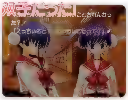


主人公が少女をおぶって登校しているところを偶然目撃していた雄二は、昼食時も彼をからかい続ける。そこにその少女が通りかかるのだが、なぜか主人公をチカン扱い!?

▲ワケのわからない主人公と雄二は、あ然とするばかり。

なんと少女は双子だった！

放課後、またまた少女と出会った主人公は昼休みのことを問うが、少女は昼休みは主人公と会っていないと主張する。そこに、少女とそっくりな顔をしたもう1人の女の子が…!!



▲昼休みに出会ったのは、双子の妹のほうだったのだ。



担当ライター・うさぎ団の First Impression!!

どうも！　本作の記事担当をしているライターのうさぎ団です!!　ここではボクと愛佳の愛のストーリーをつづり……もとい、プレビューをさせていただきます！

早くボイスを聞いてもらいたい！

じつは、ロムをプレイするまで、本作をあなどっていたボク。キレイなCGには惹かれていましが、ストーリーやヒロインに対して過度の期待はしていませんでした。なので、担当編集さんが打ち合わせで「俺、春夏さんとだったら結婚できるよ」という発言をしたときも、どこか遠い人の言葉のように感じていました。でも、実際にゲームに触った今ならこう言い返せます。「じゃあ、ボクは愛佳と結婚します」って。……だってゲーム中の愛佳がホントにカワイイんです（笑）。あの、クルクル変わる表情とほんわかした声……。あ、そうそう、本作でとても大事なポイントは、ヒロインのキュートなボイスです。誌面ではお伝えできないのが、もう本当に残念！

序盤に訪れる出会い

ここでは、ストーリー序盤から出会える3人のヒロインを紹介しよう。また、出会いが謎に包まれている、ほかの2人は？

このみの場合



朝のお迎えにやってくるこのみ

父親の仕事の都合でしばらく一人暮らしをすることになった主人公。隣に住むこのみは、そんな主人公を心配して、何かと気にかけてくれるのだ。ただし、見た目も中身も幼い彼女。主人公の世話を焼くつもりが、逆に焼かれることもしばしば？



◀主人公の母親は、彼の世話をこのみにまかせていったらしい。



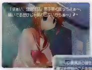
▶このみが主人公のために朝食を作ってくれたのだが……？

愛佳の場合

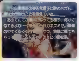


放課後のホームルームにて

放課後のホームルームにて、遅刻取り締まり強化の説明をする学級副委員長の愛佳。すぐにパニクるため、とてもクラスをまとめるのがうまいとはいえない彼女。だが、人徳のおかげか、彼女が泣きそうになると、クラスは自然にまとまるのだ。



◀間延びした声でクラス全体に呼びかける愛佳だったが……？



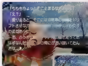
▶パニックになっている愛佳を冷静な目で分析する主人公。

由真の場合



不幸な偶然から誤解が生じ……

このみの寝坊＆遅刻取り締まりの強化のため、遅刻ギリギリの瀬戸際にいる主人公。今まさに閉じられようとしている校門を目前に猛ダッシュ！　なんとか遅刻をまぬがれ、ひと休み。しかし、そのせいで校門を抜けられなかった少女が……？



◀主人公が邪魔で、自転車を急停止せざるをえなかった由真。



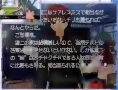
▶この日を境に、主人公と由真の仁義なき戦いが始まる……！

POINT　環とルーシーとの出会いはいつ？

いまだに主人公とどのような出会いを果たすかが判明していないヒロインは、主人公の親友である向坂雄二の姉、向坂環と、神出鬼没でミステリアスな少女、ルーシー・マリア・ミソラの2人。このみや雄二と同じく、主人公とは幼なじみであるはずの環には、いつ会うことができるのだろうか？　また、出会い以前に存在自体が謎に包まれているルーシーとは、会うことからして難しそう……？



◀最初のうちはまだ会えるヒロインも少ない。ゲームが進むと増えていく…？



▶環の話題自体は出てくるが、本人はいったいどこに……？

出会いをまとめてチェック!!

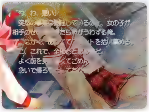
今回は、初公開となる姫百合姉妹と花梨との出会いを含めた、6人のヒロインのイベントを紹介していこう。どうやら3月から登場するヒロインもいれば、主人公が新学年になってから登場するヒロインもいるみたい？

笹森花梨の場合　親切心でアンケートを記入したばかりに……!!



美少女とぶつかった主人公

部活動に所属していないため、まっすぐ家に帰ろうとした主人公だったが、廊下に出たところで女の子とぶつかってしまう。どうやら彼女は、クラブ活動の環境改善に関するアンケートを集めていたようだ。



▲どこかはかなげな印象を受ける少女だったが、これは彼女の本当の姿なのか……!?

アンケートに協力

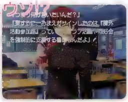
あまりアンケートが集まらないという花梨のため、記入を手伝ってあげることに。記入を終えた主人公は、このことをあとで雄二に聞かせるのだが……。



◀彼女がしていたことは、アンケート収集というよりは、署名活動に近いものだった。

アンケートはウソ!?

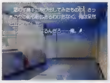
主人公の話を聞いて驚く雄二。なんと彼が言うには、さっきの署名は最近学園で流行していて、「課外活動参加届」に署名させ、無理矢理クラブに入部させるというものらしい。



◀笑う雄二の口から告げられたのは、驚きの事実だった！

CHECK　これからの展開は？

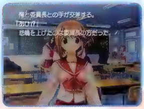
あわてて廊下に戻るが、すでに花梨はいなくなっていた。なんとかして「課外活動参加届」を取り返さないと、主人公は強制的にどこかのクラブの正式部員にさせられてしまう……!?



▲急いで花梨を捜す主人公だったが、すでに廊下はもぬけのから…。

前作と同じオーソドックスさがイイ！

〝あの〟『ToHeart』の続編ということで、前作に思い入れがあるファンは、期待と同時に、正直同じくらいの不安もあるのではないでしょうか？　ボクは『1』もプレイした人間ですが、『2』の世界観はきちんと『1』を踏襲していると思いました。もちろん、登場ヒロインや、現代風のアレンジといった違いはありますが。本作では、思春期の男の子があこがれるような甘ずっぱい学園生活がコミカルに描かれます。これは、最近の奇をてらったギャルゲーに慣れてしまった人には、地味に見えてしまうかもしれません。しかし、だからといって本作をプレイしないのは本当にもったいないです。純粋な青春のドキドキを味わいたいなら、絶対やるべし!!



◀見てください、このういういしいやりとり。なんともほほえましい！



遙かなる時空（とき）の中で3

今年のクリスマスは、異世界でひもとかれる、切ない和風の恋を贈ります！ 発売直前にお届けする新情報で、予習をぜひ♥

頼もしい同級生やきまじめな後輩はもちろんのこと、高潔な武士に、女性の扱いが上手な軍師、盛り上げ役の軍奉行など、あなたの恋のお相手は千差万別。「八葉」と呼ばれる8人の男性、そして優しく心の支えになってくれる「白龍」「黒龍の神子」とともに、源氏と平家の二大勢力が激突する世界に、いざ出陣！

PS2	遙かなる時空(とき)の中で3
	12月22日発売 CERO 12
AVG	▶コーエー
	▶¥6,800（税込¥7,140） プレミアムBOX¥8,800（税込¥9,240） ツインパック¥9,800（税込¥10,290）
	▶MC2（671KB）



▲見た目も華やかな源九郎義経は、源氏の軍の大将らしく、剣の達人。女性は戦場に出るべきではないという古風な考えを持っている。

八葉との間に育まれた

弐 戦闘システム ～新要素をたん能できる～

敵を前にして逃げるのは女じゃない！

本作で恋を楽しむには、まず「戦い抜く」ことが必須条件。力を尽くしてこそ最高の想い出が待っている、というわけで、ここでは戦闘システムのすべてをチェック！ あなたの指揮に従って八葉が戦ってくれるので、経験を積み、知恵のある名軍師となろう。また、戦いに勝つことで得る〝龍神の力〟をためれば、神子や八葉は特技を覚えることができる。

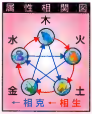


〝円陣〟を上手に使ってね

梶原朔（かじわらさく）
主人公の望美よりも1つ年上で、地の白虎・景時の妹。黒龍に選ばれた神子で望美の親友となる。現在は尼僧の立場。

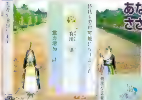
五行属性 木・火・土・金・水の関係性を理解しよう

古くから伝わる「陰陽道」には、「土は水に強く、水は火に強い」といった五行属性の考えがある。この属性は仲間と敵にあり、勝利するために理解しておきたい要素。「相克」とは五行の強弱関係を表し、主にダメージ量に反映される。「相生」は五行の援助関係を表すもので、仲間が使用できる術に影響する。この関係性を頭に入れておけば、不利な状況でも戦況を変えられる。



特技 〝龍神〟の力を手に入れて特技を習得！

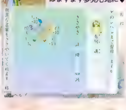
怨霊との戦いに勝つと、五行属性ごとの「龍神の力」が手に入る。これを神子と各キャラに振り分けていくことで、特技を習得することができる。覚えられる特技はキャラによって違い、各キャラクターの個性を反映しているものが多い。なお、詳細は「人物情報」でチェックできる。得た力でどのキャラを育てるかは、あなたしだいだ。



▲ほとんどの特技は戦闘面で役立つものが多いので、しっかり育てておけば有利になる。

あなたに甘い言葉をささやく特技も!?

▼意中の人が、あなただけにささやいてくれる特技も！ レベルが上がればますます夢見心地に♥



円陣 この新システムを理解することで、戦いをもっと楽しく！

新システムが、この円陣。これは戦闘隊型を決めるもので、キャラの並べ方がカギとなる。神子を中心にし、上方の枠に配置した前衛の3人が、実際に戦闘に参加するメンバー。序盤は相生を参考に、多くの術を使えるように五行属性のバランスを考えて配置しておくといい。後衛に配置したキャラも戦闘中に円陣のコマンドを呼び出すことで、入れ替えることができる。



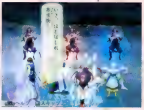
前衛・後衛を決定



使える術
地裂震
金剛撃

▶出撃しているメンバーによって使う術も違う。敵に合った属性で挑もう。

組み合わせしだいで〝術〟を発動！



◀▲神子と八葉たちの五行属性をよく確認して、うまく円陣に組み込めば、戦闘中にみんなで協力して強い術を放つことができる！ もちろん術以外にも、回復や攻撃に役立つ特技も戦闘中に使えるので戦略性が高い。

戦闘中も確認！

壱 ゲームの流れ ～運命の恋の始まり～

この出会いは、偶然？ それとも？

戦乱の世に招かれた「白龍の神子」として、あなたがやるべきことはたくさんあるけれど、使命を全うさせるには、八葉や黒龍の神子＆白龍との絆が大事。ゲームの大まかな流れは右の表にあるように、移動と戦闘を繰り返すなかで、八葉たちとの絆を深めていく。

●ゲームの流れ●

- 章頭イベント
- 移　動
- イベント ⟷ 戦闘
- 章末イベント

あらすじ 誰のために運命を切り開く？

主人公・春日望美は現代の高校2年生。ある日突然、同級生の有川将臣（まさおみ）と将臣の弟・譲（ゆずる）と一緒に異世界へ時空移動してしまう。そこは、源氏と平家の戦乱が続く世界。先々で出会うのは、絵巻から抜け出してきたような人々だった。



▶もとの世界に帰るためには八葉の協力が必要。彼らを探し出し、信頼関係を築こう。

① まずは性格をチェック！

ゲームスタート直後は、望美がいる現代から始まる。学校にいる望美があれこれ思い浮かべることで選択肢が出現するので、直感で選んで。これで、あなたの性格が決定。また、名前は自由に決めることができる。



▶どう答えるかで、望美＝あなたの性格が決まる。おしとやかにしてみる？ それとも強気な性格に？ なお、誕生日の入力もある。

② 異世界に来たあなたに…？



▶しっとりした雰囲気で、同性でも憧れてしまうような朔。純粋な心を持つ白龍も、あなたの心強い味方に。

見慣れない世界にとまどう間もなく、望美は出会ったばかりの朔と白龍と協力して、襲い来る怨霊と戦う。苦戦している望美の危機を救ったのは八葉の1人で、望美とともに時空移動した有川譲（天の白虎）。だが、時空移動の際にはぐれてしまった譲の兄・将臣の姿はなかった。

③ ときには2人きりに……

朔たちとともに都を探索していると、この世界がどんな状況かおぼろげにわかってくる。世は源平合戦の最中にあり、八葉たちもこの戦になんらかの形でかかわっている。彼らとともに戦う決意をする一方、ほのかな恋心も？



◀この時代に生きる人々はみな、雅やかさと戦い抜く強さを持っている。個性さまざまな八葉とたくさん話をして、お互いにわかりあおう。

戦いでは勇気を出して！

平家が操っているらしいとの噂がある怨霊が、都のあちこちで神子と八葉を苦しめる。戦わずに逃げることもできるけど、現代から来た勇気ある女の子としては、思う存分力をふるって！ 勝って、八葉の信頼を高めよう。なお戦闘については、左ページ下段を参照してほしい。



▲おなじみの「五行属性」に加え、新たに「円陣」システムが追加。円盤にキャラをどう配置するかが勝利の秘けつ！ いろいろ試そう。

絆は、やがて切ない想いへと変わる――

参 八葉との絆 ～恋愛へのステップは？～

ゆっくり着実に想いを築こう

「千里の道も一歩から」という言葉があるように、神子としての恋愛には多くの努力が求められる。八葉たちも、最初は神子としてのあなたにとまどっているので、まずは信頼関係を築くことから始めよう。人間関係を示すパラメータである「絆」には、上限がある。上限を上げるには、「絆の関」を越えることが必要。この八葉たちの〝心の壁〟を越えることで、より彼らと親しくなれるのだ。

「絆」と「恋愛」のポイント

戦乱の世で恋を勝ち取るには、まず相手の信用を得てから。戦闘や、会話中の選択肢で意中の人の絆を高めることが、運命の恋につながる。

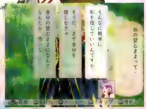


◀みんな、見ず知らずのあなたに優しいけれど、序盤はまだまだ障害が…。



白龍（はくりゅう）

望美が異世界に来るきっかけを生んだ龍神。力を失って龍の姿が取れず、人の形を模している。望美に対して一途。



▲会話中に出現する選択肢は、キャラの性格をよく考えたうえで、慎重に選ぼう。



四 歴史上の人物も登場 ～サブキャラたち～

源平ともに重要人物たちが登場

九郎義経や弁慶、敦盛と、八葉にも実際の史実に名を連ねる人物が登場するほか、周囲を固めるのも、もちろん源平合戦で名を残した者ばかり。なかでも、北条政子の美しさにはびっくり!? 源頼朝や平家の将・平知盛なども登場し、絢爛豪華な時代を彩るのだ。



▲実際の歴史がどんなものだったか、もう一度おさらいしてみるのもいいかも？

心優しい黒龍の神子と白龍が支えてくれる

前作までは、主人公と敵対していた黒龍の神子も、本作ではとても親身になってくれる。朔の優しさ、美しさに、八葉との恋をうっかり忘れてしまう人も続出するかも！ また、純粋な白龍も神子のために力を取り戻したいと考え、とことん尽くしてくれる。彼らとの絆を深めれば、思いがけない展開が待っているかも……？





北条政子（ほうじょうまさこ）

夫の源頼朝とともに鎌倉幕府を開府したとも言える賢い女性。頼朝の死後は、「尼将軍」と呼ばれるほどの権力を握った。

ACT PS2

風雲 幕末伝

1月20日発売予定 ▶元気 ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2（100KB）

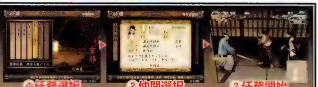
幕末の動乱を描く多彩な任務が明らかに！



幕末に活躍した男たちの生き様がたん能できるACT『風雲 幕末伝』。今回はゲームの基本となる、通常任務の流れや目的をチェック！　前作『風雲 新撰組』よりも任務の目的は多彩になっているので、どのような任務があるのか確認しておこう。また、体当たりや死に体防御など、従来のアクションに関しても変更点が発覚した。こちらも重要な要素となるのでその変更点をしっかりと把握しよう。

任務選択から終了までの流れ

任務選択に関しては前作とほぼ同じ。ただ、仲間…好不…を示…



1 任務選択　2 仲間選択　3 任務開始

桂 小五郎

主な任務をPickup!!

ここでは、本作のなかでもとくに要チェックの任務を紹介する。これらの任務ではふすまの開閉など、前作になかった要素も多いので、しっかりと確認しておこう。

1 聞き込み任務

町人と会話をしながら怪しい人物を探す任務。抜刀状態で会話をすることはできないので、納刀しながら町を探索する必要がある。人々の会話をヒントに、目的の人物を突き止めろ。



2 藩士説得

酒で酔う藩士のもとに行き、彼をなだめたり説得する任務。藩士を倒すことは許されないので、相手の攻撃をひたすら耐え続けることが、任務を達成するための唯一の手段となる。



3 捕縛任務

仲間の隊士とともに、目的の人物を捕らえる任務。この任務では連携技を発生させれば特定の捕縛技が発生し、任務成功となる。ただ、捕縛するためには、まず敵の体力をある程度減らさなければならない。だが、敵は捕まらないために攻撃を仕掛けてくる。もちろん、敵を誤って倒してしまったり、仲間の隊士が倒されてしまうようなことになれば、その時点で任務は失敗だ。わずかな油断も許されないので、比較的クリアが難しい任務といえる。



4 不審者追跡

怪しい人物を尾行する任務。その人物に気づかれないように一定の距離を保つのが肝心だ。万が一にも近づきすぎたり、音を立てると逃げられるので、慎重な行動が要求される。細部にまで気を配ることが任務達成のカギだ。



▲追跡中は物影に隠れるなどの行動が重要になってくる。

5 屋敷潜入

警備の人間に見つからぬよう、屋敷の奥まで進む任務。相手に見つからないように進む、という意味では追跡任務と同様だが、屋敷内が狭いので緊張度は高い。警護のスキを突くためのルートを見極め、慎重に進んでいきたい。



▲なお、ふすまは剣で破るのではなく手で開けることが可能だ。

Check!

前作で活躍したアクションに関しても、本作ではさらなる改良が施されている。ここでは前作で重要だった体当たりと死に体防御の変更点をチェック。前作に比べてひと筋縄ではいかなくなった戦闘シーンの、より奥が深くなったアクション性を確認しておこう。

壱 死に体防御

仕掛けや崩しで体勢を崩されてから攻撃を受けると大ダメージを受けるが、それを防ぐことができるのが死に体防御。本作では、攻撃を食らう直前にタイミングよくボタンを押すことで、死に体防御状態になる。仕掛けなどからの大ダメージを防ぐには、このテクニックが重要となる。

受けで返され



▶上段や下段など、こちらは4種類の太刀筋が設定されているが、相手がその太刀筋に対応した受け技をもっていると、受け流されてしまうのだ。

攻撃されたときに



◀その後、敵はこちらのスキを突いて攻撃を仕掛けてくる。当たれば通常の攻撃よりも大きなダメージを受けるが……。

死に体防御！



▶当たる寸前に死に体防御発動！　ダメージを未然に防ぐことに成功した。このあとは間合いを計り、再度攻撃に移ろう。

弐 体当たり

仕掛けや崩しの技を設定していないと繰り出せる体当たり。前作では、敵を一方的によろめかして、その後に一方的に攻撃できるテクニックだった。だが、本作では敵とプレイヤーの両方がよろけ、どちらにもスキができるようになってしまっている。攻撃につなげるのは難しいので、より仕掛けや崩しの重要度が増しているのだ。



▲敵に対して体当たり。前作ではこのあと攻撃につなげられたが……。　▲本作では自分もよろけてしまうので、攻撃につなげるのが難しくなっている。

PS2 SPG

FIFA トータルフットボール2

CERO 全年齢

発売中 ▶エレクトロニック・アーツ ▶¥2,980（税込¥3,129） ▶MC2（1,149KB）、PlayStation BB Unit、"PlayStation2" 専用ネットワークアダプター対応

FIFA公認の本格派サッカーゲームがついに発売へ!!

国際サッカー連盟のFIFAが唯一、公認しているSPG『FIFA トータルフットボール』の続編が、12月9日に発売された。最新のデータをもとに、欧州のクラブリーグを見事に再現！ 本シリーズの大きな特徴であるネットワーク対戦は、本作にもバッチリ収録されている。また、もう1つのウリである「フランチャイズモード」には新要素を追加。今回は、この新要素について紹介していこう。



▶ボールを持っていない選手を思いどおりに動かす「オフ・ザ・ボール」コマンドも健在！

CHECK!! 「フランチャイズモード」で選択できるリーグは全部で12種類

このモードでは、欧州7大リーグから1チームを選択し、クラブを運営することになる。

●イタリア セリエA&B
主なクラブ
・ACミラン（セリエA）
・ユベントス（セリエA）
・フィオレンツィーナ（セリエA）
・トリエスティーナ（セリエB）

●FAプレミアリーグ&イングランドリーグC
主なクラブ
・アーセナル（プレミア）
・マンチェスター・U（プレミア）
・チェルシー（プレミア）
・ウェストハム（リーグC）

●フランスリーグ D1&D2
主なクラブ
・モナコ（D1）
・リヨン（D1）
・マルセイユ（D1）
・ル・マン（D2）

●スパニッシュ プレミア&セグンダ
主なクラブ
・ヴァレンシア（プレミア）
・バルセロナ（プレミア）
・レアル・マドリード（プレミア）
・セルタ（セグンダ）

●ブンデスリーガ D1&D2
主なクラブ
・ブレーメン（D1）
・バイエルン（D1）
・ハンブルガーSV（D1）
・1. FCケルン（D2）

●ポルトゲーゼリーガ
主なクラブ
・FCポルト

●オランダリーグ
主なクラブ
・アヤックス

クラブの経営と選手育成の両方が楽しめる「フランチャイズモード」

「フランチャイズモード」は、リーグ戦やカップ戦などを行いながら、選択したクラブチームに所属する選手を育てたり、その選手たちを取り巻く環境を改善したりしていく、育成モードだ。前作にも用意されていたが、今作では主に以下の3つのコマンドを使っていく。とくに、前作にはなかったクラブの環境を強化する項目は必見！ また、クラブチーム選択の際に、右の写真のようにクラブレベルや経営レベルなどが表示されている。これにより、欧州サッカーにあまり詳しくないプレイヤーでも、どのクラブが強いかひと目で確認できるようになっているのだ。



●クラブレベル
クラブチームの格付けや人気の高さを数値（最小1〜最大5）で表示。

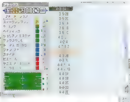
●経営レベル
資金の多さを数値（最小1〜最大5）で表している。

●スタジアム
スタジアムの大きさを表す。数値が大きいほど、観客収容人数も多い。

1 チームマネージメント

戦術やフォーメーションを変更できる

試合に出場させる選手やベンチ入りさせる選手の選択、フォーメーションなど、試合に必要な戦術をこのなかで設定することができる。選手にはそれぞれ、体力や調子が設定されており、これを目安にスタメンを決めるという手も。また、使用する「オフ・ザ・ボール」コマンドの変更も、ここで行える。

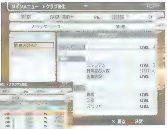



▲▶調子のいい選手をスタメンにしたり、相手に合わせてフォーメーションを変更したりしていこう！

2 クラブ強化

クラブの施設を強化して育成効率を上げる

メインメニューに用意された「クラブ強化」のコマンドを選択すると、スタジアムの強化や医療施設の強化などが行える。スタジアムを強化すると観客収容人数を増やすことができ、ホームゲームでの収入が大幅にアップし、資金が潤っていく。一方、医療施設のほうは、施設のレベルが高ければ高いほど、選手がケガから復帰する時期が早まるのだ。

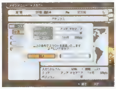



◀▲医療施設を強化し、スタジアムを大きくして収入を増やせば、クラブの運営が安定する？

3 スカウト

未知の強豪選手を捜し出す

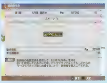
スカウトを世界の各地域へ派遣して、若手選手を発掘することができる。スカウトを派遣する期間は、設定したポイントに応じて変化。有望な選手が発掘されるたびに報告され、その場で契約を結ぶことができるのだ。クラブを強くするには、欠かせない要素といえる。



◀アフリカ大陸やアジア／オセアニア大陸など、4種類の大陸から未知なる選手を捜し出すことが可能。

Point!! スポンサー&TV局との契約は今作にも存在

シーズン開始時には、クラブの運営に必要な資金を提供してくれるスポンサーとTV局を選択。前作のように、特定のスポンサーと契約を結ぶと、優秀な選手を無償で獲得することができるかも？



▲契約画面には、さまざまな特典が記載されていることも。

★監督強化で能力アップ！

選手が成長したり、移籍などを成功させたりすると得られるスキルポイントを消費することで、監督の能力を強化することが可能。どれも、クラブを強くするためには欠かせない能力だ。



以上のコマンドを駆使して試合へ！

コマンドは、好きなときに実行できる。シーズン中に各要素を強化し続け、欧州一のチームへと成長させよう。あとは、実戦を勝ち抜くプレイヤーの腕しだいだが、自分で操作する以外にも「試合をシミュレート」を選べば、試合結果だけを見ることも可能だ。



クラブを強くすることで試合を有利に進めることができる！

PS2 STG

ゴールデンアイ ダーク・エージェント

2005年1月13日発売予定 ▶エレクトロニック・アーツ ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2(79KB)、"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター対応

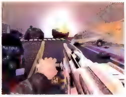


右眼に装着されたゴールデンアイ 人工義眼の機能を使いこなして任務遂行せよ！

『007』シリーズの最新作でありながら、悪役のゴールドフィンガー側の人間になるという、異色の設定で注目の『ダーク・エージェント』。本作では、銃などの武器の使い分けだけではなく、タイトル名にもある人工義眼"ゴールデンアイ"の機能を使いこなすことが攻略のポイントとなる。そこで、今回はゴールデンアイの持つ各種特殊機能について解説する。また、主人公が英国諜報部を抜けて悪役となる過程や、裏組織の人間としての初仕事をする様子などが語られる序盤ミッションも紹介。人工義眼の機能を駆使して、右眼を奪ったドクター・ノオに復讐するのだ！

ゴールデンアイを使いこなし ドクター・ノオに復讐せよ！





◀序盤の敵となるのは、主人公の右眼を奪ったドクター・ノオの組織だ。義眼の機能を駆使して敵を倒そう。

方向キー＋L2で機能を選択

各機能はいつでも切り替えが可能。方向キーで選択し、L2で選んだ能力を使う。使用を停止するときもL2を入力するだけなので簡単だ。

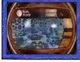
使用するにはパワーが必要

義眼の機能はいつでも使用できるが、使う際にはゴールデンアイ・パワー（中央の数値）を消費する。パワーは使用しなければ少しずつ回復していく。



◀隠れている敵を発見。障害物を貫通する武器があれば、この状態でも攻撃可能だ。

ゴールデンアイの機能を紹介



主人公をサポートする義眼の機能は右の4種類。ストーリー進行にあわせて、順番に追加されていく仕組みとなっている。

MRIビジョン	遮へい物を透視して、隠れている敵を見つけることができる。ただし、一定距離内にある物体しか透視できない
EMハック	敵の武器を一定時間使用不能にしたり、離れた場所にあるスイッチ類や、電子機器を操作することができる
極性シールド	電磁波のシールドを張ってダメージを軽減する。シールド使用時の格闘攻撃は、敵に大ダメージを与えられる
磁力フィールド	磁力を使い、敵を空中に浮かせて投げ飛ばすことができる。シールドを張っている敵は投げることができない

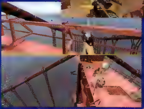
さまざまなルールでマルチプレイも可能だ！

シリーズではおなじみとなった、画面分割による最大4人同時対戦も可能。対戦では、各プレイヤーのライフ数が2回になる「007は2度死ぬ」をはじめ、「殺しのライセンス」など、映画の題名にちなんだルールが設定できるのも、「007」ファンにはうれしい仕様だろう。また、オンライン対戦にも対応しており、最大8人による通信対戦が可能だ。

4人対戦で撃ちまくれ！



▶強力な威力を持つ黄金銃は、対戦専用の武器。対戦では武器の奪い合いもアツイ!!



◀2人対戦や、チーム戦、エリアを奪うバトルなど、対戦スタイルも変更できるのがポイントだ。

最大8人によるオンライン対戦も可能！

序盤のミッションでもゴールデンアイの使いどころが重要だ

MISSION-01 フォートノックス
ボンドとともに作戦を遂行するが……

ゴールドフィンガーの組織が、アメリカ連邦金塊貯蔵所を襲撃。それを撃退するために、主人公のゴールデンアイと、007ことジェームズ・ボンドが米軍と共同作戦を行うミッション。ところが、作戦の途中でボンドが敵に倒されてしまい、ミッションは失敗となる。その責任を問われ、ゴールデンアイは、英国諜報部を解雇される。その後、主人公の能力を高く評価していたゴールドフィンガーに拾われ、裏の世界のエージェントとして生きることになる。



▶目の前でボンドが……。本当に死んでしまったのか？

MISSION-02 オーリック本社
MRIビジョンを使い敵を倒せ！

ゴールドフィンガーは「オーメン」という、生物破壊兵器を完成させる。ところが、ドクター・ノオ率いる部隊が、その「オーメン」を奪いにやってくる。義眼にMRIビジョンの機能を追加した主人公のゴールデンアイは、遮へい物に隠れている敵を透視可能に。義眼の機能だけを頼りに、たった1人で敵部隊と対峙する。





▲▶MRIビジョン機能が追加されたので、物陰に隠れている敵も丸見え。攻撃される前に倒せ！

※画面は開発中のものです。

007悪役豆知識②

おしおきだべぇ：「007」映画のなかでも随一の悪役っぷりを誇るゴールドフィンガー。金の密輸業者で、お金大好きという人間なんだけど、美女を殺したあとにその裸体に金粉を塗りたくる、という気前がいいんだか悪いんだかよくわからないお人でした。テレビ放映時の「おしおきだべぇ」滝口順平の吹き替え演技もバツグンでしたが、今回のゲーム版の「則巻千兵衛」内海賢二もかなりいい味を出してます。

PS2 RCG

ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2

12月22日発売予定 ▶エレクトロニック・アーツ ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2（126KB）、PlayStation BB Unit、"PlayStation2"専用ネットワークアダプタ、GT FORCE（Pro）

世界的ブームを巻き起こしたスポコンRCG その最新作がついに発売!!

ニトロ全開のハイスピードレースと、通称スポコンと呼ばれるド派手なマシンカスタマイズを楽しめる人気RCGの第2弾！　今作は、チューンのバリエーションが大幅にアップ。さらにメインとなるシナリオモードでは、走り屋たちが集う街を自由に移動、探索できるようになっている。今回は、そのメインモードの序盤の流れを紹介！



◀▲「ベイビュー」と呼ばれる街を舞台に、走り屋たちとの熱いデッドヒートが展開！　イカしたスポコンマシンを作り上げて最速の座を目指せ!!



スポコンマシンを駆り



目指すはストリート最速!!

レイチェル「ストリートのことなら私にまかせて♥」

シナリオモード序盤のイベントをクローズアップ!

ここでは、謎の女性・レイチェルと出会うシナリオモード序盤の流れを詳しく紹介！

STEP 1 レイチェルが待つディーラーへ急げ!!

ゲームが始まると、プレイヤーはフルチューンのフェアレディZを運転することになる。最初の目的は、そのクルマを持ち主のレイチェルに返却すること。ただし、指示どおりにまっすぐ彼女が待つカーディーラーへと向かうか、それとも寄り道してレースに出場してみるかはプレイヤーしだいだ。



チューンドフェアレディZでアクセル全開走行!!

◀ゲーム開始直後、空港で借り物のフェアレディZに乗ることになる主人公。マップを見ながら、目的の場所を目指そう。

STORY 新たな地を舞台に公道最速レーサーを目指す!!

謎の組織の手によって、大事故を起こした走り屋の主人公。心機一転、新たな地でストリート最速の公道レーサーを目指すことに!!

寄り道してバトルも可能!!

▶街の中には数多くのライバルやレーススポットが存在している。このフェアレディZでレースに参戦するのもOK！



STEP 2 チューニングベース車をゲット!!

フェアレディZを持ち主のレイチェルに届けると、ディーラーに並ぶ6台のクルマのなかから好きな1台を入手できる。しばらくの間は、ここで選んだ愛車を駆って、ストリートレースに参加。賞金を稼ぎながら、カスタマイズやチューンを行っていくのだ。最速を目指し、夜の街へ繰り出そう！



ガレージにはダイノパックも完備!!

◀▼レイチェルは立派なガレージも用意してくれる。ガレージ内には、セッティング用の設備も！

CAR LINE UP 実在マシンをド派手にカスタマイズ!!

最初に選べる車種は右の6つ。ストーリーを進めていくと、さらに多彩な車種が購入可能になる。プレイヤー好みにチューンしよう。

ゲーム開始時に選べる車種	
PEUGEOT 206	NISSAN 240SX
FORD Focus	PEUGEOT 106
TOYOTA TRUENO	OPEL Corsa1.8



STEP 3 ストリートの頂点を目指す日々が始まる!!

ゲームの舞台となるベイビューの街は、自由に走行可能。街のいたるところでレースイベントが開催されているので、好きなレースに参加していこう。バトルに勝つなどの特定の条件を満たすことで、ストーリーは進展。それに連れて、行動範囲も広がっていく。

オススメチューンはニトロ&ECU!

▶チューンはセットメニューで行うと割り引きになる。ECUチューンやニトロでパワーを手に入れよう。



SYSTEM 行き先をナビゲートする便利な機能も充実!!

ゲームを進めていくと、走り屋仲間が音声やメールで情報を教えてくれる。また、レース開催地やショップまでのルートをガイドしてくれるナビ機能も搭載。



街を流してレースに挑め!!

◀街を走るライバルの走り屋に、バトルを仕掛けることも可能。また、隠れたショップも点在している。

Check 目的は5つのレースに勝つこと!

最初のステージでは、5種類のレースですべて1位になると、イベントが発生して次のステージへと進める。ステージごとの目的を達成することで、物語は進展していくのだ。

ストリート 公道を舞台に周回レース

市街地を使った周回コースで、規定のラップ数を走行して順位を競うレース。一般車や障害となる建物をうまく避けつつトップを狙う、スリリングなレース展開が待っている。

ストリートX サーキットでバトル!

タイトなヘアピンやテクニカルコーナーが連続する、ミニサーキットで行われるレース。コース幅が狭いため、ライバルマシンと接触する激しいデッドヒートが繰り広げられる！

ドラッグ シフトチェンジを決めろ!

直線区間の速さを競うレース。画面に大きく表示されるタコメーターを見ながらタイミングよくシフトアップしてライバルを引き離そう。手ごわい相手にはニトロ全開で勝負！

スプリント 片道コースでブッちぎれ!

長距離の市街地コースを舞台にレースが展開。立体交差や分かれ道など入り組んだコースレイアウトになっているので、走行ルートを瞬時に見極めるセンスも求められる。

ドリフト 連続ドリフトで魅せろ!

連続コーナーが多いサーキットを舞台に、ドリフトの華麗さを競うのがこのレース。ドリフト中の速度や角度に応じてポイントが加算され、その合計によって順位が決まる。

そしてバトルは新たなステージへ!!

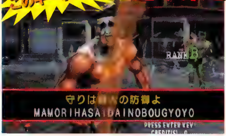
PS2 ETC

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ゾンビパニック

CERO 15

12月22日発売 ▶セガ ▶¥4,800（税込¥5,040）、USBキーボード同梱版¥5,800（税込¥6,090） ▶MC2（86KB）、2人プレイ可

お前の武器はこのキーボードだ！ 迫り来るゾンビをタイピング技で倒しまくれ！



ＰＳ２を背負い、キーボードを武器にゾンビを倒せ!!　アーケードで大人気の名作タイピングゲーム『タイピング・オブ・ザ・デッド（以下、ＴＯＤ）』が、各種システムをパワーアップしてＰＳ２に登場する。アーケードでおなじみのモードはもちろん、ＰＳ２版で追加された「ＭＩＮＩＧＡＭＥ」も大ボリューム。タイピングの初心者・上級者を問わず楽しめるのだ。

キーボードでどうやって遊ぶの？

敵が出現すると、一緒にワードが表示され、そのワードを入力すれば敵撃破に！　タイピングが苦手な人は下のモードで練習だ！

初心者も安心の2つのモード

TUTORIAL	初めてタイピングする人のための基礎講座。
PRACTICE	苦手な分野だけを反復練習できるモード。



▲タッチタイピングのコツも、ここでバッチリ覚えられる！

4つのモードで遊んでください

4TSUNOMO-DODEASONNDEKUDASAI

この『TOD』、ただゾンビを倒すだけのタイピングソフトと思うなかれ。親切設計のチュートリアルや、2人で協力プレイなど、盛りだくさんのモードをここで紹介。すべてを極めてタイピングマスターとなれ！

ARCADE　アーケード版『TOD』に新規ワードを追加！

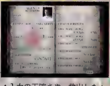
プレイヤーは政府機関の特殊工作員となり、キーボードを武器に謎の事件に立ち向かう。アーケード版に忠実なモードだが、新たなワードも多数追加されている。

選べるのは「トレーニング」と「ストーリー」の2つ

アーケードでは2つのモードが選択できる。そのうち「ストーリー」は通常プレイ、「トレーニング」は初心者用の練習モードとなっている。「トレーニング」は難易度が低く、ライフ制限もなし。制限時間オーバーになるまでゆっくりタイピングを練習できるのだ。慣れたら「ストーリー」にチャレンジしよう！

RESULT画面で自分の成績をチェック！

各ステージの最後にはボスが登場。このボスを倒すとステージクリアとなる。クリア後はプレイ成績を表示。このプレイ成績で、自分のタイピングミスや正確さを確認できるのだ。この成績を参考に、さらにタイピングの腕を磨こう！



▲入力の正確さや、救出した人の数などでボーナスが発生。また、ゲームオーバー時には左の総合成績が見られる。

ORIGINAL　さまざまな設定で初心者や2人プレイもバッチリ！

基本的なステージ構成は「ARCADE」モードと同じだが、遊びやすい工夫がされているモードはこちら。2人プレイ専用で遊べるモードも新設されている。

遊びやすい機能を搭載した「スタンダード」「ビギナー」モード

初心者向けの「ビギナー」と、アイテムが使用できる、「スタンダード」が選べる。



▶「ビギナー」はかなり難易度が低い。血が噴き上がるなどの過激な演出も控えめ。

2人で同時に遊べる「ダブルス」モード

2人同時で遊べるといっても対戦プレイではない。ここでは、2人で1つのワードを完成させる協力プレイを楽しむことができるのだ。画面に表示されるワードは、赤色部分と青色部分に分割されており、出題された文字順どおりに入力していくことになる。



◀1Pが赤色の文字、2Pが青色の文字を入力するのだ。

ATTACK　ストーリーに登場するボスやキャラクターたちと対戦しよう！

ここでは本作に登場する、ボスやキャラたちと対戦することができる。また、このほかにも実在の有名タイパーのスキルを再現したキャラとの対戦も楽しめるのだ。スゴ腕タイピングマスターたちとの対戦に、はたしてあなたは勝つことができるのか……？

VS ボス！



▲ジャンプ中のみタイピング入力が受け付けられるなど、特殊なバトルが待ち受ける。どのボスも手ごわいのだ！

VS TODキャラクターズ！



▲ゲーム中に登場する5人のキャラクターと対戦できる。クリアしていくごとに、対戦キャラが増えていく。

MINIGAME　多彩なルールやクリア条件で、楽しくタイピングを学ぼう

さまざまなルールでタイピング技術を磨くことができるのがこの「ＭＩＮＩＧＡＭＥ」。２ＰやＣＯＭとの対戦を楽しめるゲームも用意されている。

■ミニゲームその1　虫食いワード

▶出題ワードの一部に穴が空いており、その部分を埋めて完成ワードを打ち込んでいかなければならない。単語の知識が試されるのだ。



■ミニゲームその2　上海パズル



◀ゾンビたちの後ろに隠れている問題に、早押し形式で答える対戦ミニゲーム。まずは隠しているゾンビを倒して、問題を表示させよう。

■ミニゲームその3　古今東西

▶次々と現れるワードのなかから、お題に合ったワードを選ぶ対戦ゲーム。入力済みワードか、お題に合わないワードを入力すると負けだ。



ほかにもこんなミニゲームがあります

長文タイムアタック	全力疾走
タイピングマラソン	RANK−B縛り
NGワード	カエルの群れ
THE記憶	背水の陣
ナンバープレート	光速の指
ワードシューティング	

PS2 RCG
SIMPLE2000シリーズ Vol.68 THE 逃走ハイウェイ～名古屋-東京～
CERO 12
発売中 ▶D3パブリッシャー ▶¥2,000（税込¥2,100） ▶MC2（58KB）

高速道路で繰り広げられるハチャメチャカーチェイス


▲証拠を持っている車には"TARGET"の印が表示される。車をぶつけて止めるのだ！

探偵である主人公・大河原源九郎が、大物政治家の手によってだまされた依頼人を救うため、名古屋から東京まで、無実の証拠を集めながら激走していくカーチェイスRCG。実際の風景をもとにリアルに再現された高速道路で、スポーツカーやトラックなどを奪って乗り回すことができる。耐久力やスピードが異なるさまざまな車種を使い分けて、一刻も早く東京へと向かおう。

チェック 名古屋－東京間の高速道路の雰囲気を再現

逃走中という設定なので、つい見落としてしまいがちだが、各ＳＡ（サービスエリア）の作り込みや、トンネルの形状などもきちんと再現されており、実際に東名高速を走っているかのような雰囲気を味わうことができるのだ。


◀「うなぎパイ」で有名な浜名湖にあるサービスエリア。


◀このトンネルを抜ければ、東京はもう目の前だ！

ACTION 正義のためならなんでもアリ！

道をふさいでいる車を破壊したり、他人の車を奪ったり、さらには体当たりを続けることで車を燃やしてしまうなど、なんとも手荒いアクションができるところが本作の大きな魅力。正義を守るためには、多少の犠牲はいとわないのだ！



1 進路をふさぐ車は1台残らず破壊する

道中は決して快適なドライブではない。検問や交通事故で車の流れが悪くなり、渋滞しているところもある。そんなときは車をぶつけて、強引に進路を確保していくのだ！

2 動く車ならなんだって奪う

車が壊れたり、燃料切れを起こした場合は、他人の車を奪ってしまおう。ドライバーの悲痛な叫びも気にするな！







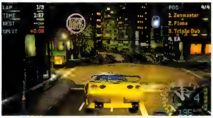
3 気に入らないパトカーは燃やす

プレイヤーは大物政治家の手により、逃走犯扱いになっている。そのため、巡回しているパトカーや、検問で待機している警察に見つかると、しつこい追跡を受けてしまう。体当たりを続けてパトカーを燃やし、追跡できないようにするのだ。

とにかく燃やせ！

PSP RCG
ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド ライバルズ
2005年2月17日発売予定 ▶エレクトロニック・アーツ ▶¥4,800（税込¥5,040） ▶MSD（288KB）

夜の街を疾走するハイスピードRCGがPSPに登場！


▲ネオンのきらめきと、強烈なスピード感がシリーズの大きな特徴。PSP版でもその魅力は変わらない。

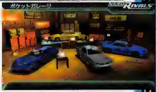
ストリートレース界のトップを目指すというクールな設定が魅力の『ニード・フォー・スピード』シリーズがPSPに登場！　カスタマイズのおもしろさはそのままに、新コースや車種が追加された。また、ワイヤレスLAN機能による、4人までの通信対戦も可能。

NEW PSP版では、マッチョな4車種を追加!!

『ニード・フォー・スピード』シリーズは、スカイラインＧＴ-Ｒや、ＲＸ－７といった人気の実車をカスタマイズできることが大きな魅力の１つ。今作では、「シボレー　コルベットＺ06」をはじめとしたアメリカンスポーツカー４車種が追加されている。全20車種にものぼる登場マシンをすべて手に入れ、自分流のカスタマイズで手ごわいライバルたちをぶっちぎろう！



▲▶米国の高性能車4台が追加された。



メーカー名	車　種
フォード	SVT コブラ R
フォード	1967 マスタング GT
ダッジ	1967 チャージャー
ゼネラルモーターズ	シボレーコルベットZ06

2種類のアップグレードを使い分けて、キミだけのオリジナルマシンを作ろう！

1 ビジュアル・アップグレード

パーツを組み合わせてクールにドレスアップ！



2 パフォーマンス・アップグレード

自分だけの… …チューンを目指せ！

…シンを目指すのだ！



◀レースに勝つことで、チューニ…

PS2 AVG

幕末恋華・新選組

12月22日発売 ▶D3パブリッシャー ▶¥4,800（税込¥5,040） ▶MC2（120KB）

新選組隊士と咲かせる恋の華を、とくとご覧あれ！



風雲急を告げる幕末の京都。信念に従い、短い生涯を駆け抜けた新選組隊士たちとつづる恋物語を、女性隊士となって体験する『幕末恋華・新選組』。発売が間近に迫った今回の紹介は、本作の魅力である物語に焦点を当て、さらにそのシステムにも触れていこう。

隊士一覧



ゲームの流れ

史実に基づいた全21話ぶんの「メインイベント」を中心に、仲のいい隊士によって次に発生する章が変化する。各章の「メインイベント」のほかにも、キャラ別に発生するイベントが2種類ある。隊士の意外な一面を見られる、ドキドキの特別イベントだ♥

●物語の流れ●

章の始まり
↓ ※
経過コメント
↓ ※
キャラと会話
↓
メインイベント
↓
次の章へ

※部分は、章ごとに4回繰り返される。

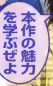




◀それぞれ、相手の内面に触れることができる場面。



▲「池田屋事変」や「禁門の変」など、物語の核となる大きな出来事は「メインイベント」で語られる。



一章～六章のあらすじ

時は文久、将軍警護の名目で集められ上洛した志高き浪士たちは壬生浪士組を結成。物語は、この浪士組に1人の少女が入隊する場面から始まる。プレイヤーはこの少女となり、想いを深める隊士によって、異なった「メインイベント」を楽しめる仕組みになっている。ここでは序盤の主なストーリーを紹介しよう。

序章 メインイベント「舟涼み」

主人公が壬生浪士組に入ってまもなく、大坂にはびこる不逞浪士たちを取り締まるため、京都を離れることになる。芹沢の提案により河辺の見回りと称した舟涼みに行った道中、力士に襲われる隊士たち。芹沢の命令のもと、剣を使わずに追い払ったが、結局は奉行所へ届け出る事態に……。

一章 新選組誕生

文久三年八月十八日。孝明天皇の名をかたり、偽勅が下される事件が発生。犯人は、攘夷親征を実現させようと画策する三条実美らと見られた。壬生浪士組は、長州勢を鎮圧するために京都御所へ向かう。そして長州派公卿が京を離れ、警備は終了した。壬生浪士組はその功績を認められ、「新選組」の名を賜るのだった。



◀長州の桂小五郎と、芹沢との出会いの場面。

二章 胎動

新選組双頭の一角を成す芹沢鴨。彼の強引な資金調達行為は、新選組の評判を地に落としかねないところまで来ていた。事態を重んじた土方は、幹部隊士たちとともにある計画を企てる。それは、芹沢の暗殺計画だった。芹沢はその計画をも見通していたが、土方の剣により命を落とす……。



三章 臥竜鳴動（がりゅうめいどう）

激派公卿と長州藩の人間が京から去り、倒幕への流れは止まったかに見えた。しかし新選組は、孝明天皇を長州に動座奉るという長州の計画を知る。山崎は勤皇家が潜む池田屋を洗い出し、新選組はこれらを討ち果たすことに成功する。



◀池田屋に踏み込み、宮部鼎蔵を討つ！

四章 長州咆哮（ほうこう）

池田屋事変で長州の計画を阻止した新選組の評判とは裏腹に、長州の怒りは頂点に達していた。桂小五郎の止める言葉も聞かず、京に攻め入る長州浪士たち。新選組は御所を襲う長州兵を一掃するが、残った兵たちが京の町に火を放った。長州藩はすでに朝敵以外の何ものでもなくなっていた。

五章 清新の気

長州追討の勅許を得るも、肝心の総督が決まらない。幕府の威信にかかわると見た松平容保は、近藤らを江戸へ使者団として向かわせる。そこで会った伊東甲子太郎らが入隊。新選組の運命を変える新たな風が生まれようとしていた。

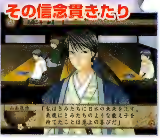


▲新たな戦闘力を迎え入れ、組織としてさらに拡大する。

六章 慟哭（どうこく）

池田屋事変で一躍有名となった新選組。しかし、長州の者と間違われた土佐藩士が、新選組の指揮で会津藩士に斬られた明保野事件以降、土佐藩士たちの新選組に対する心情は変化していた。しかも、池田屋事変で山南が臆病風を吹かせたという話を、山南の教え子が土佐藩士から聞かされる。それに抗議した教え子は殺され、事件を聞いた山南は、その藩士に決闘を申し出、殺してしまう。山南は伊東に、新選組と日本の今後を託し、切腹。元治二年、二月の寒い時期のことだった。

▶塾を開校していた山南は、切腹前に最後の授業を行った。





軽妙な土佐弁が特徴の青年

時おり新選組屯所を訪れる。名前以外は謎に包まれた男性だが、気さくな性格。

PS2 SLG ウイニングポスト6 2005年度版

2005年2月24日発売予定 ▶コーエー ▶¥4,280（税込¥4,494）
▶MC2（KB数未定）、PlayStation BB Unit対応

強い馬の血統を継いで最強馬を作り出そう

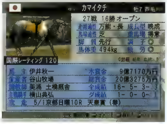
馬主となり、競走馬を育てて自分の馬でレース制覇を狙う、競馬SLGのシリーズ最新作が登場。騎手や調教師、種牡馬・繁殖牝馬などの最新データを収録し、2005年度中央競馬のレーシングプログラムにも対応している。これにより、現実の競馬のようなリアルなレース展開が可能なのだ。また本作では、調教師のアルゴリズムが強化され、それぞれの競走馬に、より適したローテーションの設定が行われるようになっている。さらに、『ウイニングポスト5』や『6』、『ジーワン ジョッキー 3』の各シリーズとのデータリンクも可能だ。



▲誰にも負けない強い馬を作るためには、血統を考えることが大事。初心者向けのシステムも充実しているので、交配して優秀な馬を育てよう。

▼騎手のエディットも行える。自分の育てたカワイイ馬の勝利には騎手の力が不可欠。





▲競走馬の詳細なデータも確認可能。馬だけでなく、騎手や調教師の腕を測ることもできる。

PS2 ETC RPGツクール

12月16日発売 ▶エンターブレイン ▶¥6,800（税込¥7,140）
▶MC2（2705KB）

オリジナルの3D・RPGが簡単に作れる！

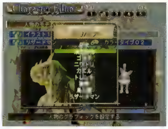
誰でも簡単にRPGが作れる『RPGツクール』の最新作が、いよいよ発売直前！　本作では、マップはもちろん戦闘シーンも3Dになり、より迫力ある演出が可能になった。製作工程は、①キャラの外見・職業、モンスター、アイテム、魔法などの素材の作成、②フィールドやダンジョンの作成、③各種イベントや、ストーリーの作成、と大きく3つに分かれている。それぞれ、細かく設定できるので、自分好みに調整しよう。また、今回も魔法やアイテムなどのサンプルデータを多数収録している。これらを組み合わせるだけで、すぐRPGを作ることが可能だ！



▲3DのRPGを手軽に作成できるのが、本作の魅力。すばらしい作品を完成させるためには、作り込みとテストプレイを繰り返すのがコツ！

▼サンプルゲームが2本収録されている。これらをプレイして、参考にしよう。





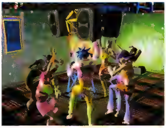
▲人物やイベントなどを作る機能は「エディター」と呼ばれる。これで細かい部分まで設定！

PS2 SLG ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ

2005年1月13日発売予定 ▶エレクトロニック・アーツ ▶¥6,800（税込¥7,140）
▶MC2（KB数未定）

今度のシムはファッションが決め手!?

勝手気ままに行動するキャラクターたち、〝シム〟の生活を楽しむ『シムピープル』シリーズがパワーアップ！　今回は、「アーブズ（都会に暮らすシム）」と呼ばれるキャラが主人公。田舎からやってきたアーブズが、9つに分かれた大都市で金とコネをつかみ、ビッグになることを目指すのだ。ゲームの基本は前作同様、アーブズに「掃除」「トイレ」といった指示を与えること。上手に指示して、アーブズを導いてあげよう。なお、本作ではファッションの要素が追加された。都市の各エリアに合わせた服装に着替えて、周囲の住人ともっと仲よくなっちゃおう。



▲テクノ系のエリア、ネオン・イーストでは、カラフルで奇抜な衣装がトレンド。一緒にダンスを踊れるような服装にすれば、みんなの好感度もアップ！

▼街の人に話しかけるとイベントが発生することも。コネをつかむチャンスかも？





▲前作に比べ、キャラのタッチにも変化が。デフォルメされたことで、親しみやすくなっている。

PS2 ACT レジェンズ 甦る竜王伝説 サーガバトル

12月16日発売 ▶バンダイ ▶¥6,800（税込¥7,140）
▶MC2（87KB）

伝説のモンスター、レジェンズを召喚！

アニメが大人気の「レジェンズ」がPS2でゲーム化！　〝レジェンズ〟という伝説上のモンスターを召喚してライバルに挑み、数々のバトルに勝利するのが目的のACTだ。「ストーリー」モードは、主人公のシュウたちがニセ「レジェンズバトル大会」に参加することをきっかけに物語が展開していく。60体以上の個性豊かなレジェンズたちを、仲間にして育てよう。なお、友だちの育てたレジェンズとバトルができる「対戦」モードも搭載。発売中の液晶携帯ゲーム機と連動しており、パスワードを使ってPS2でレジェンズを召喚することが可能だ。



▲激しいバトルはどちらかの体力がなくなるまで続く。ゲームを進めると、シュウ以外のサーガ（レジェンズを召喚する人間）も使用可能だ。

▼サーガを仲間にすると、ミニゲームを遊ぶことができる。これは大食い競争？





▲「ストーリー」モードでは、アニメのキャラが続々参加。ゲームオリジナルの物語を楽しめる。

PS2 SLG

ファンタスティックフォーチュン2 トリプルスター★★★

CERO 全年齢

20■年1月発売予定 ▶GeneX ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2（240KB）



「星の娘」ははたして誰？

運命の先に待つ未来は、あなただけのもの

小さな島国「アロランディア」を救う、「星の娘」候補たちの恋物語がつづられる本作。昨年6月に発売された『ファンタスティックフォーチュン2』に、新規グラフィックやシナリオの追加など、かなり手が加えられている。キャラの紹介とあわせ、今回はシステムに注目しよう。



CHECK トリプルスター ☆☆☆オリジナルの外伝

今回の目玉となるのは、新たに書き下ろされた外伝。3本ずつ用意された各キャラの小話で、そのキャラの過去や未来が描かれるのだ。また、ゲームを進めていけば、閲覧できる物語も増える。



マリン（CV:水橋かおり）
家事が得意な明るい少女だが、じつは孤児。

アクア（CV:小林沙苗）
記憶を失っている少女で、幼いながら冷静。

葵（CV:園崎未恵）
式神を操る巫女だったが力を失ってしまう。

一人前の「星の娘」になってみせます！ SYSTEM

ゲームの進行は、平日は育成、休日はアロランディアでの自由行動と、大きく2つに分かれる。ここではそれぞれの流れを解説しよう。

平日 ★勉強をしてパラメータをあげよう★

月曜から土曜までの平日は、「星の娘」としての勉強をしなければならない日で、毎週月曜日にその週の予定を決める。誰のもとで勉強をするかで、パラメータの増減が変化するシステムだ。また、勉強をすると疲労がたまり、限界を越えるとダウンしてしまう。こうなると、疲労が回復するまでは勉強や休日の行動ができなくなるのでバランスが大事だ。



▲本作では1週間の予定をまとめて決められるようになった。どの先生に教えてもらいたい？



◀疲労が少なければ、育成の成功率がアップ。疲れがたまったときは休もう。

休日 ★自由行動ができる！★

待ちに待った休日には、アロランディアの各場所に行くことができる。2回場所を選べて、どの場所にどのキャラがいるかも一目瞭然。お目当てのキャラとお近づきになりたいときには、積極的に話しかけてみよう。また、休日に補習授業を受けることもできる。



▲キャラの横に「！」マークが出ると、イベント発生の合図。ここを選ぶと!?



あたしたちに教えてくれるの CHARACTER

武術や魔法を教えてくれる先生であり、心ときめく恋の相手にもなる男性7名を紹介。彼らと、2人の「星の娘」候補の友情＆愛情を上げながら、物語を進めていこう。



ソロイ

ブルート

シリウス

リュート（CV:櫻井孝宏）
面倒見のいいお兄さん
騎士院の剣士で、アークとは幼なじみ。アークにからかわれる「星の娘」候補たちを守ってくれる存在だ。

アーク（CV:森久保祥太郎）
ちょっと生意気な騎士
剣の腕はたつが、口と態度が悪い騎士院の剣士。本人は気にしていないが、周囲の人間をどんどん巻き込んでいく。

ヨハン
アクアの失敗料理にもつきあう。

ユニシス
格をしている。

●それぞれつながりのあるキャラクター別に色分けしています。

PS2 AVG GIRLSブラボー R15

2005年1月27日予定 ▶角川書店 ▶¥6,800（税込¥7,140）、DXパック¥8,800（税込¥9,240） ▶MC2（109KB）

ちょっとHでブラボーなラブコメディ♥

女性アレルギーで女性恐怖症の高校生、佐々木雪成と、異世界「セーレン」から来た美少女たちが活躍する人気コミック「GIRLSブラボー」がAVGで登場する！　主人公に「アレルギーポイント」を設定し、女の子と接しすぎると気絶してしまうなど、原作の雰囲気を100%再現!!　ゲームだけのヒロインも登場し、物語を盛り上げる。



▶見知らぬ女の子といきなりドキドキの展開！　女性恐怖症の主人公はどうなる!?

PS2 ACT ジーワン ジョッキー 3 2005年度版

2005年2月24日発売予定 ▶コーエー ▶¥4,280（税込¥4,494） ▶MC2（KB数未定）、2人プレイ可、PlayStation BB Unit対応（※1）

競馬ファン感涙のリアルな騎乗感を再現！

プレイヤーが競馬騎手（ジョッキー）となり、数々のレースに騎乗していくジョッキー体験ACTの2005年度版が発売決定！　今作は、中央競馬来年度の最新版レーシングプログラムに対応しており、より現実味あふれたゲーム展開を実現。また「年間チャレンジ」という、1年間の重賞の騎乗成績を競う新たなモードも追加された！



▶画面分割による、白熱の対戦プレイ！　騎手と競走馬が一体になって走る興奮を味わえる!!

PSP RCG 首都高バトル（仮）

発売日未定 ▶元気 ▶価格未定 ▶MSD（KB数未定）

カスタム要素も加わりバトルがさらに熱く

首都高で、ライバルたちとレースバトルを繰り広げる『首都高バトル』がPSPに参戦！　ドライバーの精神力が問われる「SPバトル」に加え、本作では新たにチームバトルを採用。さらに、マシンのカスタマイズ面もパワーアップしている！　ネオン管の装着など、マシンを自由にドレスアップできるのだ。



▲ネオン管を装着すれば、マシンもゴキゲン!?

PS2 ETC カードキャプターさくら さくらちゃんとあそぼ！

発売中 ▶NHKソフトウェア ▶¥4,800（税込¥5,040） ▶MC2（220KB）、EyeToyカメラ対応

テレビの中でさくらちゃんと一緒に遊ぼう！

コミックやアニメで人気の「カードキャプターさくら」が、EyeToy対応ゲームになった！　光を捕まえて集める「グロウ」や、UFOクレーンに入れられたケロちゃんを助ける「ムーブ」など、さまざまなミニゲームを収録!!　ゲームをクリアすれば、原作でもおなじみの「クロウカード」を手に入れることができる！



▶キャラクターたちのイベント会話のあとに、ミニゲームスタート！　カードを集めよう!!

新作ソフトNEWS!

N E W S O F T

夢のマイホームを自分の手で作り上げろ！

家族の夢がつまった、あこがれのマイホーム作りが楽しめる『マイホームをつくろう2！　匠』。今作では、プレイヤーが駆け出しの建築士となりさまざまな依頼をこなしてリフォームの達人を目指す「匠になろう」モードを搭載！　また、累計700万部の売り上げをほこる人気音楽コミックが原作の『BECK THE GAME』は、「グループゲーム」や「ライブゲーム」といったリズムゲームが楽しめる、新感覚の音楽AVGだ！



▲『マイホームをつくろう2！　匠』で、感動的なリフォームを自分の手で実現！

PS2 SLG マイホームをつくろう2！　匠

2005年2月24日発売予定 ▶マーベラスインタラクティブ ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2（KB数未定）



◀家の間取りをパズル感覚で選べるようにしたり、アイコンでコマンドをわかりやすくするなど、誰でも気軽にプレイできるようになっている！　遊びやすさもバツグン。

PS2 AVG BECK THE GAME

2005年3月発売予定 ▶マーベラスインタラクティブ ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2（KB数未定）



◀全5章からなるエピソードと、100を超えるチャプターでストーリーは構成されている。そのチャプターのなかで発生するリズムゲームで「BECK」のリズムを刻め！

PS2 A・RPG デジモンワールドX

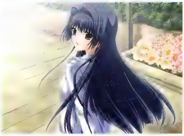
2005年1月6日発売 ▶バンダイ ▶¥6,800（税込¥7,140） ▶MC2（120KB）



◀『デジモン』最新作は、アクション性に特化したシリーズ初のA・RPG！　さらに、データを持ち寄ることで、最大4人同時プレイでストーリーを楽しめるのだ!!

PS2 AVG 何処へ行くの、あの日 ～光る明日へ…～

2005年2月発売予定 ▶プリンセスソフト ▶¥6,800（税込¥7,140）※2 ▶MC2（KB数未定）



◀タイムトリップを可能にするという薬、「マージ」をめぐるミステリアスなAVG。主人公・国見恭介と、彼を取り巻く少女たちのハードなドラマに注目だ！


TAITO
PSP
楽しさいつでもテイクアウト。
PUZZLE BOBBLE Pocket
パズルボブル ポケット
SINGLE GAME
VS GAME
ENDLESS GAME
SURVIVAL GAME
いつでもどこでも遊べちゃう!! 4つのモードで楽しさ盛り沢山!!
CERO 全年齢 全年齢対象
12月22日発売予定 標準価格5,040円(税込)
家庭用ゲームに関するお問い合せは 株式会社タイトー 〒243-0498神奈川県海老名市下今泉3-11-1 株式会社タイトーお客様相談センター TEL.046-235-9550(年中無休10:00~18:00) タイトーウェブサイト http://www.taito.co.jp
©TAITO CORP.1994,2004 ※このソフトウェアは現在開発中のものです。製品版では、改善のため仕様等を変更することがあります。 "PS"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



PlayStation 2
日本ファルコムの名作シミュレーションRPG
『VM JAPAN』がパワーアップしてPS2で登場！
『VM JAPAN』とは？
単純明快なルールでありながら、「将棋」や「チェス」のような奥深さ、シミュレーションゲームにありがちな煩わしさを抑え、洗練されたゲーム性を持つシミュレーションRPG。
舞台は戦乱に傷つき、荒廃しつくした「和国」。「幻魔使い」であるプレイヤーは「地・水・火・天」のいずれかの属性をもつ「幻魔」を召喚して敵と戦う。個性豊かな8人のプレイヤーキャラクター、全41ステージに及ぶ圧倒的なボリューム。
幻魔を操れ、時代を統べよ
2005年
2月3日(木)
発売予定
VM JAPAN
ブイエムジャパン
VANTAGE MASTER-MYSTIC FAR EAST
豪華予約特典!! 全40ページ上製本
画集『VM JAPAN 絢爛絵巻』(仮称)
十人の人気漫画家・イラストレーターによる夢の競演！
完全描き下ろしのイラストをはじめ、設定資料やキャラクター原案が満載！
山田章博／村田蓮爾／岩崎美奈子／小杉繭／緒方剛志
凪良／尾崎智美／林ふみの／片瀬優／福田道生（順不同）
※数に限りがございますので、ご予約はお早めに！ ※特典は商品のお渡し時にお引き換えいたします。
※ご不明な点は店頭にてご確認下さい。※特典の仕様・デザインについては変更になる場合がございます。
予約受付中！
希望小売価格：7,140円（消費税込） イラストレーション：尾崎智美
●ジャンル：シミュレーションRPG ●タイトル：VM JAPAN(ブイエムジャパン)
●プラットフォーム：PlayStation 2 ●プレイ人数：1人～2人 ●品番：SLPM 65806
●豪華声優陣によるイベント演出追加！ ●PS2新要素！ 新キャラクター・新シナリオ追加！
折笠富美子／皆川純子／夏樹リオ／浪川大輔／諏訪部順一／野島裕史／政宗一成
アスミック・エース エンタテインメント株式会社
〒106-8553 東京都港区六本木6-1-24 TEL.03-5413-0381（月～金 11:00～17:00）
"and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©2005 Asmik Ace Entertainment,Inc.
©2002-2005 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.
Asmik Ace Entertainment Inc.

DENGEKI Station

DPSがお届けする最強の情報ページ!!

電撃ステーション

DENGEKI Station ニュース NEWS

PS＆PS2のHOTな話題をチェック！

From DENGEKI ONLINE 電撃オンラインの最新ニュースから 気になる情報をピックアップ！

小島監督のトークで大いに盛り上がった『MGS3』完成披露會の模様をはじめ、電撃オンラインから5つのニュースをお届け！

① コナミ『MGS3』完成披露会「Premium Preview」を開催！

11月25日配信　**前作より3年の時をへて完成した『MGS3』への思いを小島監督自身が熱く語る**

コナミは、12月16日発売のPS2用ソフト『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER（MGS3）』の完成披露発表会「Premium Preview」を開催した。会場には、監督の小島秀夫氏とアートディレクターの新川洋司氏が登場。小島氏は、「前作から3年、ようやく『MGS3』が完成しました。制作スタッフである"小島組"の持っているすべてのノウハウ、技術、スピリッツを込めて開発し、『MGS』シリーズ最高傑作に仕上がりました」とコメントした。その後に行われた小島・新川両氏のトークショーは、ゲームのテーマである「サバイバル」や、ストーリーの舞台となる「1960年代」といったキーワードをもとに進行。ゲーム中のグラフィック表現について新川氏は、「自分は1960年代という時代を過ごしていないので非常に悩みました。ゲーム中では、全体的に黄色のフィルターをかける感じで、1960年代の雰囲気を表現してみました」と語った。



◀「テーマのサバイバルとは生き抜く喜び」と語る小島氏。

② 「ニンテンドーDS」いよいよ発売！

12月2日配信　**都内各地ではハードを求める人の行列が**

12月2日は、任天堂の携帯ゲーム機「ニンテンドーDS（NDS）」の発売日。秋葉原や新宿といった都内各地では、いち早くハードを手に入れようとする人々が行列を作る光景が見られた。当日はいずれの店舗もかなり多めの商品を用意していて、品切れによる混乱などは起こらなかった模様だ。なお任天堂では、年度内にNDS本体を500万台出荷する予定とのこと。



▲写真は、約150人が行列を作った新宿ヨドバシカメラの光景。

③ SCE「PSP」のTVCMをオンエア中！

11月22日配信　**見る人を引きつけるPSPの魅力を強調**

SCEの携帯型ゲーム機「PSP（プレイステーション・ポータブル）」のTVCMが、11月19日より開始された。12月3日現在放映されているのは、第1弾の「ハメコミでない篇」と第2弾の「見た？教室篇」ほか3本、第3弾の「やるな！はまるぞ篇」ほか3本の合計9パターン。いずれも4.3インチの大きな液晶画面がかもし出す、PSP本体の魅力的フォルムを強調する内容になっているとともに、『どこでもいっしょ』などのソフトのプレイ画面を見ることができる。なお、これらのCMは、PSPの情報サイト（http://www.playstation.jp/psp/）でも配信中だ。すべてのパターンを見たいという人は、アクセスしてみてはどうだろうか。

④ SCE冬季限定「わくわく アイトーイ パック」を発売

11月25日配信　**新型PS2と「EyeToy USBカメラ」を同梱**

SCEは、冬季限定商品として「"PlayStation 2"わくわく『アイトーイ』パック」を12月16日に発売する。この「わくわく『アイトーイ』パック」は、新型PS2（SCPH-70000）に同社より発売中のPS2用ソフト『EyeToy：Play』と、周辺機器「EyeToy USBカメラ」を同梱したセット商品。価格は￥23,940（税込）と、かなりお買い得な内容になっている。



▲パッケージは温かみのある赤色を基調としたデザイン。

⑤ 『TOEオンライン』2005年1月よりβテスト開始

11月24日配信　**参加希望者を12月20日まで受付中**

ナムコは、PC用ソフト『テイルズ オブ エターニア（TOE）オンライン』のクローズドβテストを2005年1月上旬から開始することを明らかにした。このタイトルは、同社より発売中のPS用ソフト『TOE』の世界を舞台にしたオンラインゲーム。『テイルズオブ』シリーズでおなじみの「料理」や「フェイスチャット」、「リニアモーションバトル」といったシステムも、アレンジを加えて導入される。βテストは20,000名限定で実施される予定で、参加希望者の受付を12月20日まで実施中。参加したいという人は、公式サイト（http://www.toeo.jp/）で詳細を確認しよう。なお、βテスト時のデータの、正式サービスへの引継ぎは未定とのことだ。

OTHERS

SCE新潟県中越地震のチャリティにPSP500台を出品
「セガゲーム本舗」でメガCD用タイトルの配信を開始

■SCEと楽天（http://www.rakuten.co.jp/）は共同で新潟県中越地震のチャリティオークションを実施、「PSP バリュー・パック」500台を提供した。このチャリティオークションは楽天が運営している「楽天市場」内の「楽天オークション」で実施されたもので、落札価格からこの商品の税込価格を差し引いた金額が落札者個人からの寄付金として送られる。またPSP本体の価格分はSCEからの寄付金として、「社会福祉法人新潟県共同募金会」に送付されるとのことだ。（11月24日配信）

■セガ・ミュージック・ネットワークスは、PCゲーム配信サイト「セガゲーム本舗（http://sega-gamehompo.jp/）」にて「メガCD」対応タイトルの配信を開始した。タイトルは、館探索AVG『夢見館の物語』とRPG『ヴァイ～流星の鎧～』。「メガドライブ」の周辺機器であるメガCDの対応タイトルが配信されるのは、今回が初めて。今後「セガゲーム本舗」では、順次タイトルを配信していくとのことだ。（11月26日配信）

Pickup TOPICS 今回のテーマは……

『ドラゴンクエストⅧ』発売当日

今回は、人気タイトルにつきものとなった「行列」をレポート。『ドラゴンクエストⅧ』が発売された当日朝の模様をお届けする。

予想を超える人出で大盛況！11月27日朝の模様をリポート

前作より4年の時をへて、ついに発売されたスクウェア・エニックスのPS2用ソフト『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』。人気ソフトの発売日の名物といえば、いち早くソフトを手に入れようと集まる人たちの「行列」だ。ここでは11月27日早朝の都内から、4カ所の模様をお送りする。



▲シリーズの各タイトルが数百万本の売り上げを記録するビッグタイトルだけに、「行列」もモンスター級だった!?

TOPIC 1 土曜日に発売されたワケは？

ゲームソフトの発売は、ほとんどが毎週木曜日にまとまっている。そんななか、『DQⅧ』はなぜ土曜朝に発売されたのか？　渋谷でのカウントダウンイベント後、報道関係者の質問にスクウェア・エニックスの和田洋一社長は、「学校や会社に影響が出ないように」とその理由を語る。土曜日は会社や学校でも休日のところが多い。ほかのタイトルに比べてプレイヤー人口の多い『DQ』ならではの発売日だったのだ。

TOPIC 2 『DQⅧ』の経済効果は510億円!?

博報堂DYメディアパートナーズ メディア環境研究所は、『DQⅧ』の発売による経済効果が510億円に上ると推定した。この会社は、メディアの新しい使い方やコンテンツの広告効果などについて、研究や提言を行っている。同社では、『DQⅧ』のソフトの売り上げを412万本、362.6億円と推定し、キャラクターグッズなどの関連商品の売り上げや小売店の販促費などを総合して今回の数字を算定した。

TOPIC 3 発売1週の売り上げは219万本に!

気になる『DQⅧ』の売り上げは2,199,051本。（11月27日、28日集計・電撃マーケティング室調べ）となった。電撃マーケティング室によると、11月22日～28日の間にゲームを買った人のうち、75.8%は『DQⅧ』を購入しているとか。なお、スクウェア・エニックスは、発売3日間の出荷本数が300万本を突破したと発表している。今後は累計で412万本の売り上げを記録した前作、『Ⅶ』の数字にどこまで迫れるか、気になるところだ。

渋谷 SHIBUYA TSUTAYA前でイベントを開催！

JR渋谷駅前にあるSHIBUYA TSUTAYAでは、当日の6:50からカウントダウンイベントが開催された。会場では徹夜組の数十人に加え、始発電車が動き出す時間から多くの人が行列を作った。イベントではスクウェア・エニックスの代表取締役社長の和田洋一氏と『DQ』シリーズの生みの親である堀井雄二氏が出演。堀井氏は、「私にとっても今日の発売日は楽しみでした。みなさんに早く遊んでもらいたいです」とあいさつ。また、和田氏は、「『DQ』シリーズは、非常にわかりやすいゲームなので、初めてゲームをプレイする人にもぜひ遊んでほしい」とコメントした。そして、7時直前から始まったカウントダウンのあと、一番乗りの人がレジの前へ。イベントが終った後も、店頭では人々が列を作り、300人以上の人が当日朝にソフトを購入していったのだ。



◀「私は『DQ』からゲームを始めたので、堀井さんは神様のような存在です」と語る、スクウェア・エニックスの和田社長。



◀開店前のSHIBUYA TSUTAYA。徹夜組のファンに加え、発売開始1時間前から続々と人が集まり始めた。お店の人の話では、イベント開始時で約300人ほどいたとか。



◀イベント中、堀井氏は「『DQ』シリーズ18年の歴史のなかで、初めて延期せずに発売できた（笑）」と冗談を飛ばす場面も。





▲レジ前の様子。同時に発売されたホリの「ドラゴンクエスト スライムコントローラ」を手にする人も。

◀写真中央は一番乗りとなった24歳の青年。昨夜の23:00から並んだという彼は「早く帰ってプレイしたいです」とコメントした。

新宿 発売前に250人が集まる 1時間後も行列が続く

新宿ヨドバシカメラのゲームホビー館では、7:00に250人近くのファンが行列を作った。ヨドバシカメラ側では店頭特設カウンターで販売を開始するも、大勢のファンに対応するため店内でもレジ作業を開始。販売開始後に訪れる人も大勢いるなど、販売1時間を経過しても行列が途切れることはなく、かなりの盛況ぶりだった。



▲新宿ヨドバシカメラの発売前風景。先頭は、昨夜の19:00頃から並び始めたとか。

秋葉原 静かな夜明けの秋葉原 各店舗に数十人が集まる

6:30の時点でそれほど大きな行列はなく、ラオックスなどの各店舗に10人ほどが並んでいる程度。なかでも50人ほどが行列を作ったソフマップによると、「予約が多く、朝早くから並ばなくても購入できるため、それほどの行列にならなかったのではないでしょうか」とのこと。秋葉原のファンは、ほかの地域に比べてクールなのかも!?



▲約50名が集まったソフマップ本店。秋葉原では店舗ごとに人出が分散していた。

池袋 駅前に300人以上が集合 早朝から長蛇の列ができる

池袋駅前のビックカメラ本店では、7:00の時点で300人以上の人々が行列を作った。ここでも店頭の特設コーナーだけでは大勢のファンをさばききれず、店内のレジも使用。ビックカメラの広報担当者が「最近、ゲームソフトの販売でこんなに並んだことは記憶にないですね」とコメントするほどのにぎわいを見せたのだ。



▲店頭と店内で合計7台のレジが稼動し、早朝から熱気に包まれるビックカメラ本店。

Catch the Station 電撃オンラインの最新ニュースから 気になる最新情報をまとめてチェック!

来年1月から全国各地で開催される「次世代ホビーフェア」や、『どこでもいっしょ』ジオラマ付き菓子などお得な情報を掲載！

イベント 「第21回 次世代ワールドホビーフェア」来年1月より全国4都市で開催決定！

ゲームはもちろん、最新のホビー＆キャラクターグッズが一堂に会するイベント「第21回 次世代ワールドホビーフェア」が下記のスケジュールで開催される。今回の目玉は、SCEの「PSP」と任天堂の「ニンテンドーDS」の実機展示だろう。最新タイトルとともに出展される両ハードは、間違いなく多くのプレイヤーの注目を集めるはず。また、2005年に公開されるアニメ映画の最新情報が公開されるなど、ゲーム以外の見どころも満載。ぜひとも最寄りの会場に足を運んでみよう。

開催日程

イベント名	開催日	会場
大阪大会	1月16日	大阪ドーム(大阪府大阪市)
東京大会	1月22、23日	幕張メッセ(千葉県千葉市)
名古屋大会	1月30日	ナゴヤドーム(愛知県名古屋市)
福岡大会	2月6日	福岡ドーム(福岡県福岡市)

URL http://www.whobby.com/（次世代ワールドホビーフェアHP）

ETC 『WE8ライブウェアエボリューション』発表 ファン待望のオンライン対戦が可能に!

コナミは、PS2用ソフト『ワールドサッカー ウイニングイレブン8（WE8） ライブウェアエボリューション』を、2005年2月17日に発売すると発表した。『ライブウェアエボリューション』は、同社が8月に発売したサッカーゲーム『WE8』の最新版。本作の特徴は、シリーズを通して初めてプレイヤー同士のオンライン対戦が可能になったこと。オンライン対戦はファンからの要望が多かっただけに、ぜひ注目したいところだ。詳しい内容は、明らかになりしだい、本誌で公開していく予定なのでお楽しみに！



▲写真は『WE8』。離れた場所のプレイヤー同士が対戦できる最新作が今から気になる！

URL http://www.konamityo.co.jp/（コナミコンピュータエンタテインメント東京HP）

CD 『スターオーシャン』＆『ヴァルキリープロファイル』から人気の楽曲をピックアップしたアルバムが発売

ティームエンタテインメントは、スクウェア・エニックスのRPG『スターオーシャン（SO）』シリーズと、現在発売中のPS用ソフト『ヴァルキリープロファイル』のアレンジアルバムを12月22日に発売する。このアルバムには、『SO』シリーズ3作品と『ヴァルキリープロファイル』のアレンジアルバムから、ファンのリクエストが多かったもののほか、制作元のトライエースや各タイトルの作曲を担当した桜庭統氏が選んだ楽曲をピックアップ。また、桜庭氏が今回のCD用にアレンジした2曲も、ボーナストラックとして収録されている。詳しい収録曲は、下記のURLから行けるCDの紹介ページで公開されているので、気になる人はぜひともチェックしてほしい。



商品名：スターオーシャン&ヴァルキリープロファイル アレンジ ザ ベスト プラス
発売日：12月22日　価格:¥3,150（税込）

URL http://www.team-e.co.jp/（ティームエンタテインメントHP）

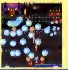
ケータイ 『戦国バスター』＆『対戦ホットギミック』「彩京ゲーセン・マリオン」で好評配信中!

クロスノーツのEZweb用ケータイゲームサイト「彩京ゲーセン・マリオン」は、縦スクロールSTG『戦国バスター』とTBL『対戦ホットギミック 花札ジャン』の2タイトルの配信を新たにスタートした。「彩京ゲーセン・マリオン」は、アーケードの人気ブランド「彩京」のゲームタイトルが楽しめるケータイサイトで、今回配信された2タイトルのほかに、縦スクロールSTG『ガンバード前編・後編』などがプレイできる。料金は月額￥210（税込）だ。興味のある人は下記URLへ。

URL http://www.x-nauts.com/mobile/gc marion/（彩京ゲーセン・マリオンHP）

戦国バスター

『戦国エース』をはじめとする、彩京のSTG『戦国』シリーズ最新作。主人公は、ショットのタイプが異なるキャラクターから選択可能で、キャラクターごとに用意されたストーリーが楽しめる。いわゆる「弾幕タイプ」のSTGでステージは5つ。サイトではスコアランキングも開催中だ。



対戦ホットギミック花札ジャン

カワイイ女の子と勝負するアーケードの人気ゲーム『対戦ホットギミック』の花札版。対戦相手は、はかま姿がよく似合う和服美人の山吹結花ちゃんで、対戦中もデフォルメキャラが動き回って勝負を盛り上げてくれる。勝負に勝つと、ごほうび画像を待ち受け画面としてゲットできるのだ。



グッズ 全長20ミリのミニフィギュアが付属「GUNDAMマイクロフィギュアセレクション」

バンダイは、アニメ『機動戦士ガンダム』のフィギュアが付いたラムネ菓子「GUNDAMマイクロフィギュアセレクション」を、12月下旬より発売する。付属のフィギュアは、全長20ミリの超ミニサイズ。ラインナップは、ガンダムをはじめとするモビルスーツからホワイトベースなど、全部で20種類とかなりの数だ。1つ¥84（税込）という、手ごろな価格も魅力の1つ。



▲付属のフィギュアと10円玉との比較写真。台座を含めても大きさは25ミリ程度だ。台座付きなのでディスプレイも簡単。



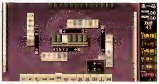
商品名：GUNDAMマイクロフィギュアセレクション
発売日：12月下旬　価格:¥84（税込）

URL http://www.bandai.co.jp/candy/（バンダイ キャンディトイHP）

イベント コナミがAC『麻雀格闘倶楽部3』の全国大会を開催 参加者100名にPSP『麻雀格闘倶楽部』が当たる!

コナミは、現在稼動中のアーケードゲーム『麻雀格闘倶楽部3』の「第7回特別大会」を開催する。今回の大会は、PSP用ソフト『麻雀格闘倶楽部』の発売（12月12日）を記念して行われるものだ。大会は、まず、予選を12月17日まで開催。全国のアーケード施設にある『3』からエントリーカードを使用して大会に参加し、連続した4対局の成績を競う。次に予選の成績上位15,000名が決勝に進出。12月18、19日の2日間で4東風の成績を競い、上位8,000名までが入賞となる。入賞者は記念オーブのほか、ゲーム上のさまざまなポイントがゲットできる。

なお、大会への参加資格は、エントリーカードを使って『3』をプレイしている人。さらに、KONAMI ID（※）に登録して、かつコナミのケータイコンテンツ「コナミネットDX」に登録している人は、大会参加後PSP用ソフト『麻雀格闘倶楽部』が当たる抽選に応募が可能だ。抽選への応募はコナミネットDX上で受け付けていて、応募受付期間は12月19日までとなっている。



◀PSP『麻雀格闘倶楽部』のゲーム画面。ワイヤレスLANによる対戦プレイのほか、アーケード用の長所をふんだんに採用している。

URL http://www.konami.jp/（コナミ商品情報HP）

※：コナミのさまざまなサービスを受けるときに必要となるＩＤ。ＩＤは『麻雀格闘倶楽部３』などのゲームをプレイすると発行され、登録にはケータイを使用する。

グッズ 描き下ろしや未発表作品を多数収録「天野喜孝美女画集[処女宮]」12月発売

スクウェア・エニックスのRPG『ファイナルファンタジー』シリーズのイメージイラストで知られるイラストレーター・天野喜孝氏。独特の世界観をもつタッチが人気の高い、天野氏の女性イラストを集めた画集「天野喜孝美女画集[処女宮]」が、12月にジェネオン エンタテインメントより発売される。この画集には、描き下ろし24点、未発表作品6点を含む天野氏の女性イラストを収録。収録イラストは、高精細デジタルリマスタリング技術によって、原画を印刷上で美麗なまま再現されている。また、イラストのほか、インタビュー「天野喜孝「オンナを語る」」も収録された、ファンにはたまらない1冊となっているのだ。

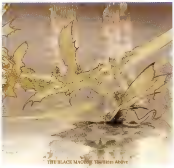


商品名：天野喜孝美女画集[処女宮]
発売日：12月 価格：¥3,990（税込）

問い合わせ 03-5721-9876（ジェネオン エンタテインメントお客様センター）
URL http://www.geneon-ent.net/（ジェネオン エンタテインメントe-shop）

CD 『FF』シリーズのロックアレンジアルバム「THE BLACK MAGES II」12月22日発売

スクウェア・エニックスは、RPGシリーズ『ファイナルファンタジー』の楽曲をロックアレンジしたアルバム「THE BLACK MAGES II ～The Skies Above～」を12月22日に発売する。演奏するのは、『FF』シリーズの作曲を手がける植松伸夫氏が、プロデューサー兼キーボードを務めるバンド「THE BLACK MAGES」。結成から2枚目のアルバムとなる今回のCDでは、『FF』シリーズから厳選した10曲をアレンジして収録している。また、『FF』の楽曲とは別に、格闘家の村松武洋選手の入場テーマ「Blue Blast」も同時収録。なお、1月に開催されるライブに向けたメンバーのブログ（※1）（http://blog.livedoor.jp/theblackmages/）が期間限定で公開中だ。



商品名：THE BLACK MAGES II ～The Skies Above～
発売日：12月22日 価格：¥2,500（税込）

URL http://www.square-enix.co.jp/music/uematsu/（「植松伸夫です。」）

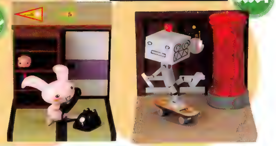
グッズ ポケピたちの生活のヒトコマを描くジオラマ付きお菓子「どこでもいっしょ フィギュアコレクション」発売中

SCEの人気タイトル『どこでもいっしょ』シリーズのフィギュア付き菓子「どこでもいっしょ フィギュアコレクション」がタカラより発売中だ。付属のフィギュアは、ゲームに登場するポケピたちの日常を再現したジオラマ仕立て。ファンならずとも欲しくなる、キュートな出来映えとなっているのだ。下記のURLの公式サイトも要チェック！

商品名：どこでもいっしょ フィギュアコレクション～トロと仲間たちの生活編
発売日：発売中 価格：¥262（税込）







▲▶ラインナップは上に掲載した6種類＋α。各フィギュアは、キャラクターや背景のスケールが統一されているので、2つのフィギュアの背景をつなげて遊ぶことも可能だ。

URL http://www.dokodemoissyo.com/（どこでもいっしょ.com）

ETC 「Xenosaga THE ANIMATION」2005年1月5日より毎週水曜放映決定！

ナムコのRPG『ゼノサーガ』シリーズが原作のTVアニメ、「Xenosaga THE ANIMATION」が、2005年1月5日の26:42よりテレビ朝日で毎週水曜深夜に放映開始される。このアニメはゲームの1作目にあたる『エピソードI［力への意志］』の世界が舞台だ。メインキャストや公式HPも公開され、期待が高まるアニメ版『ゼノサーガ』。ファンは放映開始まで首を長くして待っていよう。

■CAST
○シオン・ウヅキ：前田愛
○KOS-MOS（コスモス）：鈴木麻里子
○モモ：宍戸留美
○Jr.：川崎恵理子
○ケイオス：保志総一朗
○ジギー：江原正士
○アレン・リッジリー：平田広明



▲ポスター用のイメージカット。主人公のシオンとKOS-MOS（コスモス）の活躍に今から目が離せない！

URL http://www.toei-anim.co.jp/tv/xenosaga/（アニメ公式HP）

イベント シリーズ累計1,000万本突破の感謝を込めスーパーロボット大戦感謝祭の開催が決定

バンプレストは、同社の人気S・RPGシリーズ『スーパーロボット大戦』のイベント「スーパーロボット大戦感謝祭2005・1,000万本の感謝をこめて」を、2月12日に東京のスタジオコーストで開催する。このイベントは、今年の5月にシリーズの累計出荷本数が1,000万本を突破したことを記念して行われるもの。会場ではトークショーやライブコンサートなどの特別企画が用意されているとのこと。詳しくは下記URLまで。



▲イベントロゴ。今回は2002年に開催された「スパロボ感謝祭」をパワーアップした内容になるとか。

「スパロボ感謝祭2005」の入場券を本誌読者3組6名にプレゼント！

バンプレストでは、感謝祭の入場券を読者3組、合計6名にプレゼント！ 希望する人は官製ハガキに郵便番号、住所、氏名(フリガナ)、年齢、職業(学年)、電話番号を記入の上、下記あて先まで応募しよう。しめ切りは2005年1月16日(消印有効)。(※2)
■あて先：〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館6F
電撃PlayStation Vol.293 スパロボ感謝祭 チケットプレゼント係

URL http://www.suparobo.jp/（スパロボ公式HP）

※1：個人が運営する日記形式の情報サイトのこと。※2：当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

GAME WORLD

DENGEKI Station 他機種ゲーム情報

気になる他機種情報もこれでバッチリ!

年末年始に注目の他機種ゲームはどれだ!?

PS2以外のハードの年末年始主要タイトル発売リスト

G C



ファン待望の『スパロボ』と『バイオハザード』の新作が注目のGC。発売されるタイトルの数はそれほど多くはないが、長く遊ぶことができそうなソフトがそろっている。

発売日	タイトル	メーカー 価格/ジャンル
12月[illegible]	スーパーロボット大戦GC	バンプレスト ¥8,190／S・RPG
12月16日	ドンキーコング ジャングルビート	任天堂 ¥5,800 ACT
12月16日	バイオハザード ダブル フィーチャー	カプコン ¥5,229／A・AVG
2005年1月13日	WWE デイ・オブ・レコニング	ユークス ¥7,140 SPG
2005年1月20日	ターミネーター3:ザ・レデンプション	アタリ ¥7,140／ACT
2005年1月27日	バイオハザード4	カプコン ¥8,190 A・AVG
2005年春予定	デジモンバトルワールドX	バンダイ ¥7,140／A・RPG

Xbox



『ガングリフォン』『メタルウルフカオス』『アウトラン2』と、Xbox向きなオリジナルタイトルが並ぶ。Xbox Live対応ソフトも多く、オンラインざんまいの年末年始になりそうだ。

発売日	タイトル	メーカー 価格/ジャンル
12月16日	ガングリフォン アライド ストライク	テクモ ¥7,140 ACT
12月16日	SWAT:グローバルストライクチーム(Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト ¥5,040 ACT
12月22日	メタルウルフカオス	フロム・ソフトウェア ¥7,140 ACT
2005年1月20日	メックアサルト2:ローンウルフ	マイクロソフト ¥7,140 ACT
2005年1月27日	アウトラン2	セガ ¥7,140／RCG
2005年1月27日	ウルトラパズルボブル	タイトー ¥5,040／PZG
2005年1月27日	X-Menレジェンド(Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト ¥5,040 A・RPG
2005年1月27日	ロッキーレジェンド(Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト ¥5,040／SPG
冬予定	スーパーモンキーボール デラックス	セガ 価格未定 ACT

P C



海外で評価の高い『スター・ウォーズ ギャラクシーズ』が待望の登場。『DOCO』は競馬をテーマにしたMMOSLGでセガの力作。『LOR』は迫力の戦闘が一見の価値ありだ。

発売日	タイトル	メーカー 価格/ジャンル
12月16日	DERBY OWNERS CLUB ONLINE	セガ ¥6,090 SLG
12月16日	ロード・オブ・ザ・リング バトル・フォー・ミドル・アース	エレクトロニック・アーツ ¥8,379 SLG
12月23日	スター・ウォーズ ギャラクシーズ完全日本語版 通常版	エレクトロニック・アーツ オープン／RPG

さあ困った！ PSPが発売され、PS2ソフトも『DQⅧ』から始まって『MGS3』『TOR』『GT4』などと怒とうの新作ラッシュ。おまけに他機種でもニンテンドーDSが発売されたりと、ゲーマーにとってはお金がいくらあっても足りないこの年末。そこで、みんなが迷いやすいように、PS2以外の年末年始発売の主なゲームのスケジュールをまとめてみました。うまく活用してムダ使いを少しでも多くしてください（笑）。また、電撃PlayStationの編集者はこの年末をどう乗り切るのか？ という緊急アンケートを実施してみたので、参考になるかどうかはわかりませんが、おもしろおかしく読んでみてください。PSPとNDSソフトの動向が気になる人は、TSUTAYAさんの情報にも注目！

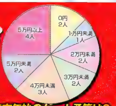
TSUTAYAさんに聞く！ PSPとDSの人気のソフトは?



PSPでは、前評判どおりに『みんなのGOLF ポータブル』『リッジレーサーズ』の人気が高く、予約されていくお客様が多いですね。『真・三國無双』や『どこでもいっしょ』も固定ファンがしっかりいるので人気があります。NDSでは『マリオ64DS』がやはり人気です（カルチュア・コンビニエンス・クラブ大村さん）。

緊急調査 DPS編集者は年末年始に何を買う?

ゲーム好きが集まるDPS編集部にとっても、この年末はお金の使いどころ。いったいどれぐらいの金額をつぎこむのかを緊急調査！ 結果としてはさすがに気合い入ってます。なかにはPSPを2台とソフト全部、あとNDSも購入という猛者もいました。



年末年始のゲーム予算は?

年末年始に何を買う?

『GT4』の限定ナイキモデルは絶対買う（ライターI）／『いたスト』買わないでどうする（編集N）／桝田省治好きなので『なりダン3』（編集K）／NDSとPSPとソフト5本ぐらい……。食費削ります（編集M）／圧力鍋（男塾先輩）。

GBA

NDSと互換性のあるGBAはまだまだ元気。安定感のあるおなじみのシリーズの最新作がめじろ押しだ。じっくり遊びたいなら『パワプロクンポケット7』『LOR』『なりきりダンジョン3』を、ACT好きなら『ヨッシー』『ロックマンエグゼ5』あたりは外せないだろう。



発売日	タイトル	メーカー 価格/ジャンル
12月2日	パワプロクンポケット7	コナミ ¥5,229 SPG
12月9日	クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作戦!	ビベンディ ユニバーサル ゲームズ ¥5,040 A・AVG
12月9日	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作戦!	ビベンディ ユニバーサル ゲームズ ¥5,040／A・AVG
12月9日	ヨッシーの万有引力	任天堂 ¥4,800／ACT
12月9日	ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース	カプコン ¥4,990／A・RPG
12月16日	Get Ride! アムドライバー 出撃! バトルパーティー	コナミ ¥5,040／TBL
12月16日	真型メダロット カブトバージョン	イマジニア ¥5,040／RPG
12月16日	真型メダロット クワガタバージョン	イマジニア ¥5,040／RPG
12月16日	ZOIDS SAGA FUZORS(ゾイドサーガフューザーズ)	トミー ¥5,040／RPG
12月16日	デュエル・マスターズ3	アトラス ¥5,040／AVG
12月22日	金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃2	バンプレスト ¥5,040 ACT
12月22日	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	エレクトロニック・アーツ ¥5,040 S・RPG
12月30日	遊戯王 デュエルモンスターズ インターナショナル2	コナミ ¥5,040／TBL
2005年1月6日	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	ナムコ ¥5,040／RPG
2005年1月27日	探偵 神宮寺三郎 白い影の少女	マーベラスインタラクティブ ¥5,040／AVG

NDS



NDSの場合、本体も購入することが前提になるので、プラスでソフトを数本買うとなると、出費はなかなかのもの。とはいえGBAのソフトも動くので、本体だけ買ってGBAソフトで遊ぶのもありだ。注目のソフトは、『マリオ64DS』。マリオ以外のキャラで遊べば攻略法が違ったりと何度でもオイシイのだ。

発売日	タイトル	メーカー 価格/ジャンル
[illegible]	きみのためなら死ねる	セガ ¥5,040 ACT
12月[illegible]	研修医 天堂独太	スパイク ¥5,040／AVG
12月[illegible]	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	エレクトロニック・アーツ ¥5,040／AVG
12月[illegible]	さわるメイドインワリオ	任天堂 ¥4,800／ACT
12月[illegible]	スーパーマリオ64DS	任天堂 ¥4,800／ACT
[illegible]	ZOO KEEPER	サクセス ¥3,990 PZG
[illegible]	頭脳に汗かくゲームシリーズ! Vol.1 COOL104JOKER&SETLINE	アルゼ ¥4,800／TBL
[illegible]	大合奏!バンドブラザーズ	任天堂 ¥4,800 ETC
[illegible]	直感ヒトフデ	任天堂 ¥3,800／PZG
[illegible]	ポケモンダッシュ	発売:ポケモン 販売:任天堂 ¥4,800／RCG
[illegible]	麻雀大会	コーエー ¥3,780 TBL
[illegible]	ミスタードリラー ドリルスピリッツ	ナムコ ¥5,040 ACT
12月[illegible]	ぷよぷよフィーバー	セガ ¥5,040／PZG
[illegible]	テニスの王子様2005 クリスタルドライブ	コナミ 価格未定／SPG

biohazard4

GC A·AVG
2005年1月27日発売予定
▶カプコン
▶¥7,800（税込¥8,190）※2枚組

いよいよ発売が迫ってきた『バイオ』シリーズ最新作。今回は登場キャラクターたちを中心に紹介する。

『4』のヒロインは超魅力的!!



画面はプレイヤーの背後からの視点となり、銃の照準を自分で合わせられるなど、アクション性が大幅にアップした『biohazard4』。本作では主に、さらわれた大統領の娘アシュリー・グラハムと行動をともにすることになる。彼女が連れ去られたり死んでしまうとゲームオーバー。そのため、しっかり守ってあげたり、「待て」などの適切な指示を与えて行動することが、ポイントになってくる。



◀誤って彼女を撃ってしまうと、その瞬間にゲームオーバーになる。こんな状況にはならないようにしたい。



◀1人では行けない場所でも、彼女と協力すれば道が開けることも。

アシュリー・グラハム

誘拐されてしまった大統領の娘。通常は主人公と行動するが、ときには単独で行動をすることもある。

謎の女・エイダとの再会…



『バイオハザード2』に登場したエイダ・ウォンが今作にも現れる。とある組織のエージェントである彼女の目的や正体は何もわかっていない。『2』のように、彼女とは協力できるのだろうか？

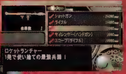
コンティニューが可能に!



今作では死んでしまっても、すぐに直前から再開できる。このため、同じ場所を何度もやり直す必要がなくなった。また、セーブは、アイテム（インクリボン）がいらなくなり、何回でも可能に。

！武器商人からアイテムを購入せよ

『4』では、アイテムを売買している武器商人がゲーム中に登場。彼らとは、お金を使うことで取り引きが可能だ。お金は敵を倒したり、アイテムを売却すれば入手できる。アイテムボックスがない今作では、武器商人を利用したアイテム整理が重要になりそうだ。なお、アイテムの売買だけではなく、武器の改造も可能。





◀[illegible]数少ない[illegible]たち。間違って殺してしまうと、その場所で取り引きができなくなる。

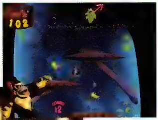
ドンキーコング ジャングルビート

GC ACT
12月16日発売予定
▶任天堂
▶¥5,524（税込¥5,800）

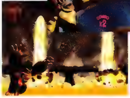
『ドンキーコンガ』がACTでGCに初登場！

タルコンガを使う新感覚ACT

『ドンキーコンガ』シリーズに使われる専用コントローラ「タルコンガ」で遊ぶ新感覚のACTが登場。ドンキーは、コンガの左右どちらかたたいたほうに移動する。走らせるときは片方を連打し、ジャンプするときは両方を同時にたたくだけ。さらに、拍手をするとさまざまな効果がある雄叫びをあげられる。これらの動きを使い分け、密林や雪原、水中などのステージに挑もう。なお、どのステージも5分程度で終わるため気軽に遊べる。



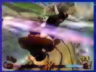
▲左右の壁に生えているキノコを雄叫びで大きくして進む場所も。



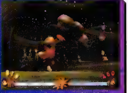
◀ステージ上にある、バナナを取るとボス戦時の体力が増える。

1対1のボス戦に勝利せよ!

ボスステージでは通常の操作のほかに、左右へパンチしたり、回避を行うFTGのような戦いも発生。なみいる強敵を倒し、百獣の王を目指せ。



▲拳法の使い手であるクンフーコングと白熱のバトル。



▲ドンキーのアッパーで宙に浮くドレッドコング。空中コンボは狙える？

The Legend of Zelda（仮題）

GC A·AVG
2005年発売予定
▶任天堂
▶価格未定

ついに登場する『ゼルダの伝説』シリーズ最新作！今作では青年のリンクが壮大な冒険に挑む！

公開された画像をチェック!

ファン待望の『The Legend of Zelda（仮題）』の最新画像が3枚公開された。服や背景など、どの画像を見てもこの作品のクオリティの高さがわかるだろう。今年のE3では今作のムービーが公開され、そのなかでは、フィールドを馬に乗って疾走したり、激しい戦闘を繰り広げるリンクが描かれていた。今作は間違いなく、2005年注目の1本になるだろう。

▼凶暴そうな魔物と至近距離で対峙するリンク。緑の服や装備品などが、細部にわたって描かれている。





◀りりしい表情が印象的なリンク。今までで最も困難な冒険に、青年になった彼が挑む！



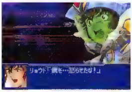
▲馬に乗りながら戦うのはシリーズ初。飛び道具を持つ、後方の敵に気をつけて戦うようだ。

スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2

ファンの期待が高まる、オリジナルキャラ総出演の『スパロボ』最新作。新情報にロックオン!!

GBA S･RPG
冬発売予定
▶バンプレスト
▶価格未定

戦いを熱くする3つのシステムに迫る!



▶『スパロボ』でおなじみのオリジナルキャラが活躍。

バンプレストオリジナルキャラだけで物語が展開する、新たな『スパロボ』シリーズ第2弾の発売が迫ってきた！　今回は新たに公開された「合体攻撃」「機体換装」「連続攻撃」という3つのシステムの情報を紹介していく。これを読んで来たるべき戦いに備えよう！

1:合体攻撃 最強ロボットへ合体せよ!!

マップ上でR－1、R－2、R－3の3体を隣同士に並べることで、最強の巨大ロボット・SRXに合体して攻撃することが可能となる。SRXに合体しなければ使えない強力な武器も多数存在しているので、ザコの駆逐から強敵との決戦まで、さまざまな局面で役に立つこと間違いなしだ。



◀最強必殺技の1つ、「天上天下念動爆砕剣」で勝負を決めろ!!　SRXはこのほかにも、強力な武器を多数使用できるのだ！

2:機体換装 戦況に合わせて武装変更!!

ヒュッケバインMk－Ⅲは、インターミッションでパーツを換装すれば、格闘能力に優れるボクサーになる。また、マップ上でAMガンナーと合体すれば、射撃が得意なガンナーにもなれるのだ。状況に合わせて使い分けよう。



▲ヒュッケバインボクサーは、接近戦で真価を発揮する機体。

3:連続攻撃 強力なコンボ攻撃を決めろ!!

マップ上で1列に並んだ敵に、続けてコンボ攻撃を仕掛けるという特殊攻撃、それが「連続攻撃」だ。これは、「連続攻撃」の特殊技能を取得したパイロットのみが使用できる。使用する機体によって、連続攻撃に使用する武器が変化するのもポイントとなる。





▲▶1列に並んだ敵たちに、「連続攻撃」発動！　まずは1体目を殴り……。



▲続けて2体目にも、強烈なパンチをおみまいすることができる!!

OutRun2

スピーディで突き抜けるような爽快感が味わえる、ドライブゲームの名作がXboxに移植される!!

Xbox RCG
1月27日発売予定
▶セガ
▶¥6,800（税込¥7,140）

伝説のドライブゲームが復活!!


◀圧倒的な爽快感！　さまざまな新要素も追加し、やりごたえ十分だ。

アーケードで高い人気を誇ったドライブゲーム『OutRun2』が、いよいよXboxに登場する。簡単操作で、純粋に「ドライブする楽しさ」を味わうことができるのが特徴だ。今回は本作をより楽しむための、2つの要素を紹介。

ミッションモードを爆走!!

通常のドライブとは違ったおもしろさを味わえるのが、ここで紹介する「ミッションモード」だ。このモードでは、隣に乗るガールフレンドのリクエスト(＝ミッション)にこたえていく。ミッション総数は100種類以上で、やり込み要素バツグンだ！



◀コースに浮いているフルーツを記憶し、正解のコーンゲートを抜けていく。

Xbox版オリジナル要素も楽しめる!



◀今までカンタンにクリアしてきたコースでも、ひと味違ったレイアウトに変貌するのだ！

Xbox版だけのオリジナル要素も搭載。各コースを逆方向へ走る「リバースコース」では、走り慣れたコースがまったく未知のものへと変化するのだ。また、追加コースとして、セガの代表的なRCGである『ScudRace』と『DaytonaUSA2』という2タイトルのコースも、収録されている。両コースとも、本作ならではのアレンジが加えられているので要チェックだ！



▶セガのRCGファンは必見といえる、2つの追加コースを走破しよう!

METAL WOLF CHAOS

撃って撃って撃ちまくる、圧倒的にバイオレンスなガンACTが、いよいよ登場する！

Xbox ACT
12月22日発売予定
▶フロム・ソフトウェア
▶¥6,800（税込¥7,140）

史上最強の大統領、出撃す!!

圧倒的な火力で敵を破壊し尽くす、爽快感あふれるACT、それが『METAL WOLF CHAOS』！　プレイヤーは合衆国の大統領として、クーデターで奪われた愛する国家を取り戻すために戦地におもむく。特殊機動重装甲（パワードスーツ）を身にまとって激戦をくぐり抜けろ！


◀背中に装備した重火器を撃ちまくる爽快感がたまらない！

POINT 1 もっともっと強くなれる!

本作では資金を払って開発度を上げることで、新たな武器を作れる！　また、戦場に隠されたエネルギーポッドを集めれば、パワードスーツを強化することも可能だ！



◀武器の開発・生産にはかなりの費用がかかるが、その威力は申し分なし！


▶戦場のオブジェクトを破壊してエネルギーポッドを探し、パワードスーツを強化せよ！

POINT 2 アクションがメチャ爽快!!

アクション部分では、2種類の連続コンボに注目！　戦車などを素早く撃破した際に発生するラッシュコンボと、敵を連続で撃破すると発生するチェインコンボをうまく使いこなせば、ミッションクリア時の評価も上昇。これにより、獲得資金などが大幅にアップする。武器の開発費用をためるためにも、積極的にコンボ攻撃を狙っていくようにしよう！



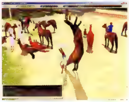
◀圧倒的な火力で敵を蹴散らして、コンボ数を稼げ！

ダービーオーナーズクラブ オンライン

PC SLG
12月16日発売予定
▶セガ
▶¥5,800（税込¥6,090）

ACで人気の競走馬育成SLGがオンラインに！愛馬とともに自由気ままな生活を送ろう。

発売直前！『DOCO』の流れをチェック！



▶自分の愛馬と一緒に行動できるのが今作の最大の特徴。手塩にかけた愛馬とともに歩こう。

『ダービーオーナーズクラブ オンライン（以下DOCO）』は、ACの競馬SLG『DOC』のオンラインゲーム版。今作では調教やレースだけでなく、愛馬とともに生活したり、さまざまな人たちとコミュニケーションをとったりすることが可能だ。今回は、全体的なゲームの流れを紹介する。

1 まずは自分の分身を作ろう

ゲームを初めて遊ぶときは、まず自分のキャラクターを作成。今作では性別や顔の形、髪型と色などを自由に決められる。さらにレース出場時の勝負服も、胴と袖のガラ、色などを自由に変更可能だ。



▶レース出場時は騎手も自分で務める。気に入った服で挑もう。

2 何をやるにも先立つものが必要

キャラクター作成後は、自由に行動できるが、まずはジョブに就いてお金を稼ぎたい。ジョブは全部で8種類あり、収集系と加工系が存在。繰り返してレベルが上がると、より高度な収集や加工ができる。



▶まずは釣りなどの手軽なジョブでお金をためよう。

自分の好きなように生活しよう！

3 エサをあげたり体を洗って、愛馬と触れ合う

愛馬は、なでたり励ますといったスキンシップを行ったり、体を洗うなどの手入れをすることで信頼度がアップ。信頼度が高くなると、特技を披露してくれることも。いかに馬の不満を解消するかが信頼度アップの秘けつだ

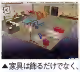




◀▲機嫌をそこなわないよう、信頼を高めよう。

4 家のインテリアや服を買ってオシャレができる

ジョブなどで入手したお金を使ってショッピングも可能。家具を買って自宅を華やかにしたり、服を買ってオシャレをすることができる。お金をためれば、家を新築することまで可能だ。



▲家具は飾るだけでなく、実際に使用できる。



◀もちろん馬のエサも買える。種類も豊富だ。

5 馬を調教してレースに出場！

レースに出場し、優勝できれば多額の賞金がもらえる。そこで必要なのが馬の調教。ダートや坂路などを走ることでスタミナや瞬発力などの能力値がアップする。プレイヤーがタイミングよくボタンをクリックすることで、調教の効果が上昇するので、最高の評価「完璧」を目指したい。



▲レコードを出すのは1つの目標となる。その日を目指し、調教を重ねよう。



▲先行・逃げタイプなら、スタートを鍛えるなど、馬に合わせた調教が重要となる。



◀馬が優勝すれば、賞金をもらえる。これを元手に、馬をさらに強くしよう！

ファンタシースター オンライン ブルーバースト エピソード4

PC RPG
2005年2月3日配信開始予定
▶セガ
▶価格未定

人気RPG『ファンタシースター オンライン ブルーバースト（以下PSO BB）』がパワーアップ。

『PSO』新エピソードの各要素を紹介！



▲ボスエネミーも新しく増えた。今作ではどんな強敵が姿を現すのだろうか。

現在PCで好評サービス中の『PSO BB』に待望の『エピソード4』が登場。今作ではアクションのおもしろさやアイテム収集の魅力に加えて、ストーリー性が大幅に強化された。もちろん、『エピソード1&2』のキャラクターたちも登場して物語を盛り上げる。また、新マップや新エネミー、新アイテムなども多数追加。未プレイの人はこれを機会にプレイしてみては？

プロローグ 隕石とラグオルの衝突が新たな冒険を呼ぶ…

大規模移民計画が進められる惑星ラグオルに隕石が接近。分析の結果、この隕石が衝突する危険性はないと判明する。だが、突如ラグオルの地表から発射されたひと筋の光が隕石に命中。その影響で隕石は軌道を変え、ラグオルと衝突してしまう。プレイヤーはこの原因不明の事態を調査することになったが……。



◀謎の光へ吸い寄せられるように、ラグオルへ落ちていく隕石。

▲隕石衝突で現れたクレーターが、今作の舞台になる。

新要素1 物語の中核になう新イベントが多数追加

『エピソード4』では、これまでのシリーズでは明かされることのなかった、さまざまな謎に迫っていくクエストが追加されている。「MOTHER計画」をはじめとする『エピソード1&2』からの謎を解明するチャンスなので、ファンなら必ずチェックしておきたいところだ。



▲各地のNPCから重要な情報を聞き出そう。



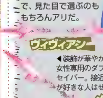
▶新マップのなかには、事件の原因となったクレーターが見渡せる場所も。

新要素2 強力な新アイテムも出現

今作の新アイテムには、前作の最高ランクを超える性能を持つ装備がそろっている。デザインもさまざまなので、見た目で選ぶのももちろんアリだ。



▲上位系のナックル。敵を凍結させる効果のあるエクストラアタックも持ちあわせている。



◀装飾が華やかな女性専用のダブルセイバー。接近戦が好きな人はぜひ。



▶巨大ランチャー。敵のHPを激減させる特殊能力もある。

新要素3 新しいエネミーに遭遇

今作では隕石衝突の影響なのか、新種のエネミーが多数出現。それぞれが、個性的かつ、危険な能力を持っているようなので、十分に注意したい。



▲群れで現れる、ブタのようなエネミー。地上で大量に出現する。



▲トカゲ系エネミーの群れのリーダー。噛みつきが得意。



▲遠くから毒を吐き、近距離では強烈なパンチを繰り出す。

セイギノヒーロー

AC STG
稼働中
▶コナミ
▶1プレイ¥200

コナミ発、オムニバス形式で展開する新感覚ガンシューティングが登場！　君はヒーローになれるか!?

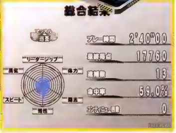
人々の平和を守るため日夜悪と立ち向かえ!

身近なヒーローになりきり、数々のミッションをクリアしていくガンSTG『セイギノヒーロー』。ハンドガンやショットガンなど、ゲーム内で使用する銃によって、手元に伝わる反動が変化するという驚異の反動機構を搭載した新型のハンドガンが採用されている。また、プレイヤーの足もとに標準装備された加振システムにより、揺れが伝わってくるなど射撃体感度も高く、臨場感満点のプレイを楽しめる。



▶筐体上部に取り付けてある特大パネルが印象的。2人用でプレイすると、より楽しめる仕掛けが多数搭載されている。





▲▶犯人を追うなどのミッションを成功させていくのが本作の目的。ステージ終了後には、プレイヤーの総合的な結果が判断されて、成績がグラフで表示される。

選べるステージはバラエティに富んだ6種類

本作では、オムニバスドラマ形式に分かれた全6ステージが登場。ステージごとにプレイ状況は異なってくるので、シチュエーションに応じた多彩なプレイを楽しめるのだ。なお、各ステージごとに「TVドラマ風」「報道バラエティ風」「アニメ風」「記録映画風」など、バラエティに富んだオープニングムービーが用意されている。プレイする際には、忘れずにチェック。



◀さまざまなステージをクリアして、日本の安全を守るのだ!!

注目　デッドヒートシステムが熱い!!

正義の味方にはライバルが不可欠

『セイギノヒーロー』イチ押しの「デッドヒートシステム」とは、熱いプレイが楽しめる2人プレイ専用の対戦モードのことだ。このシステムのルールは、いたって簡単。1ステージを3つのエリアに分け、各エリアごとにスタート〜ゴールを繰り返し、ライバルとどちらが早く現場に到着できるかを競い合う。そして、最終的な成績で勝っているほうが、「上司」となり、次のステージの選択権を得ることになるのだ。

デッドヒートシステムとは?

- ●2人プレイ専用の対戦モード
- ●相手より先にゴールするのが目的
- ●勝者は「上司」に 敗者は「部下」になる
- ●上司は次ステージの選択権が与えられる

▶ライバルとの距離は、すぐ画面に表示される。わかりやすい。



クイズマジックアカデミーII

AC TBL
稼働中
▶コナミ
▶1プレイ¥200

オンライン対応の対戦型クイズゲーム『クイズマジックアカデミー』待望の続編が稼働を開始！

クイズ学校の新学期がスタート!!

アーケードゲーム初の、オンライン対応の対戦型クイズゲーム『クイズマジックアカデミー』の新バージョンが登場。画像を使ったクイズや「寮システム」、「入学審査システム」などの新要素が、さらにゲームを盛り上げている。また、新キャラクターも登場し、前作を遊んだプレイヤーも新鮮な気持ちで楽しめる。



▲近所のゲームセンターに行くだけで、全国のプレイヤーと対戦を行えるのが、このゲームの魅力の1つだ。



▼『I』に比べて少し派手になった筐体。操作方法に関しては変更がなく、前作をプレイした人は違和感なく遊べるようになっている。

注目の新システムを要チェックだ!!

1 画像を使った新クイズが登場!

前作でのクイズは文字を用いたものだけだったが、『II』では新たに「絵」や「写真」を使った問題が登場。さらに、監修として実際の現役クイズ王などを招き、定期的にクイズ配信をすることで、問題内容・数量ともにアップ。クイズが得意な人にも手ごたえバツグンの内容となった。

▼前作を上回る難問や奇問が、プレイヤーを待ち受ける！





▲文字ではなく、画像から正解を選ぶ4択クイズも登場。

2 より学生気分が味わえる(?)寮システムの追加

プレイヤーは、初回プレイ時に心理テスト形式の入学審査を受け、5つ用意されている「寮」のどれかに所属することになる。「寮」対抗でのランキングなども予定されており、新たな楽しみ方の1つになりそうだ。



『クイズマジックアカデミー』とは?



キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

GBA RPG
発売中
▶スクウェア・エニックス
▶¥5,980（税込¥6,279）

ディズニーとスクウェア・エニックスの人気キャラが共演する夢のＲＰＧ『キングダム ハーツ』待望の続編の攻略をお届け。今回は、バトルのカギを握るカードの上手な使い方をチェック!!

バトルを勝ち抜くためのカードデッキの組み方を伝授!!

本作は、バトルやマップ移動など、さまざまな行動にカードが必要になる。とくにバトルでは、カードデッキの組み方によって、まったく難易度が変わってくるのだ。そこで今回は、バトルに勝利するためのカードデッキ構築のポイントを伝授しよう。ちなみに、バトル用のカードは、フィールド上や、モーグリショップで入手できる。



▲フィールド上のオブジェクトに乗ったり、たたいたりすると、バトルカードなどが出現。



◀強力なボスに勝つには、通常バトルとはまったく違った戦略が必要となる。よく考えてデッキを組もう。

POINT1 ストック技の発動条件に合わせてデッキを組もう

カードは、ＬＲボタンを同時に押すことでストックできる。１度に3枚までストック可能で、その組み合わせによって、さまざまなストック技が使用できるのだ。そのため、デッキを組むときは、ストック技を発動できる順番にカードを入れておこう。そうすれば、ストック技を使いたいとき、素早くストックして発動できる。なお、ストック技を使うと、最初にストックしたカードはそのバトル中は二度と使えなくなるので、プレミア化したカード（※１）を１枚目にしておくといい。



◀プレミアカードは１度しか使えないので、最初にストックだ。

オススメストック技

ラストアルカナム	リフレクトレイド	超究武神覇斬
条件 アタックカード3枚の合計を1～6にする	条件 「クラウド」＋アタックカード2枚をストック	条件 「クラウド」のカードを3枚ストックする
キーブレードで凄まじい連続攻撃を仕掛ける。威力は満点だが、カードの数字の合計が最高でも6なので、ブレイク（※2）されやすいのが欠点。	投げたキーブレードがバトルステージを駆け回り攻撃する。一度に複数の敵を攻撃できるだけでなく、後方の敵にも当たるので使い勝手がいい。	召喚したクラウドがステージ中を飛び回り、強力な斬撃を3回見舞う攻撃。広範囲を攻撃できるだけでなく、威力もトップクラスだ！

POINT2 エネミーカードは状況に応じて使い分けろ!

敵を倒したとき、まれに手に入るエネミーカードは、特定の攻撃の威力を上げたり、攻撃回数を増やしたりと、カードごとにさまざまな効果を持っている。これを敵の属性や攻撃などによって使い分けると、バトルを有利に進められるのだ。なお、ＣＰは総じて高めなので、バトルに合わせて2～3枚程度入れておくことをオススメする。

オススメエネミーカード

通常バトル	ボスバトル
シャドウ	ジャファー
CP 25 リロード回数制限 2回	CP 65 アタック回数制限 20回
すべてのカードの数字を１つ上げる。敵にブレイクされにくくなるが、カード数値が変わるので、ストック技発動条件を満たせなくなることもある。その点も考慮してデッキを組もう。	カードの数値に関係なく、敵がこちらのアタックカードを20回だけブレイクできなくなる。CPが高めなのがたまにキズだが、しばらくの間は一方的に攻撃できるので重宝する。

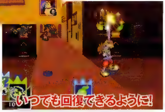
POINT3 「0」のカード、回復のカードは最後のほうに入れろ!

数字が0のカードは、あとから出せば、敵のカードがどんなに大きい数字でもブレイクできる。もちろん、ストック技にも有効だ。また、バトル中のＨＰ回復手段は、基本的には魔法カード「ケアル」のみ。この2つは、緊急時に素早く使用したい。そこで、カードデッキを組むときの最後のほうに、これらのカードを入れておこう。そうすると、バトル中、Ｒボタンですぐにカーソルを合わせられるので便利なのだ。



◀ボスの使うストック技は強力で、しかも合計数字が大きい。「０」のカードでブレイクだ！

▼本作は防御力という概念がないので、通常バトルでもいつの間にかHPが減ることが多い。減ったら素早く回復しよう。



通常戦のポイント ストック技を連発し速攻で倒せ!

通常バトルでは、複数の敵と戦うことになる。そのため、長期戦になると、こちらの被害が大きくなってくる。そうなる前に、強力なストック技を連発し、一気に倒してしまおう。とくに後半戦では、敵の出すカードの数字も大きくなるので、一度に大きな数字を出せるストック技を使わないと、ブレイクされて苦しくなるのだ。



◀威力が高く、敵に命中しやすいストック技を発動しよう。

ボス戦のポイント 長期戦になることは必至! カードは温存して挑め!!

▶ジャファーは上空を飛ぶイアーゴが本体。ジャンプして攻撃だ。



ボスキャラは強力な攻撃力と膨大なＨＰを持つ強敵だ。戦いが長引くことはまず間違いないので、カードの枚数が減るストック技はなるべく温存して戦おう。また、ボスは大きく分けて2つのタイプがある。１つはストック技を使ってくる敵、そしてもう１つは、普通に戦ってもダメージを与えにくい敵だ。前者は、普通に攻撃してダメージを与えられるが、ストック技が強力なので、数字が0のカードと「ケアル」は必ずデッキに入れよう。後者は、特定の行動をすると、相手を攻撃しやすくなる「ギミックカード」が出る。これを出せば、有利に戦えるのだ。

ストック技を使うボス

- ・アクセル
- ・クラウド
- ・ハデス
- ・ラクシーヌ
- ・リク
- ・フック船長
- ・ヴィクセン

■ギミックカードの出し方リスト

ボス名	登場ワールド名	ギミックカードの出し方（すべて一定の確率で出現）
ガードアーマー	トラヴァースタウン	カードブレイクを発生させる
ブギー	ハロウィンタウン	ブギーの投げるサイコロを破壊する
ジャファー	アグラバー	氷属性の攻撃を当てる
トリックマスター	ワンダーランド	カードブレイクを発生させ、ひるんだところを攻撃する
パラサイトケイジ	モンストロ	炎属性の攻撃orコンボフィニッシュを当てる
アースラ	アトランティカ	アースラの足を破壊する
マレフィセントドラゴン	ホロウバスティオン	ブレス攻撃の残り火を破壊する

※１：プレミア化すると、カードデッキに入れるときのコストポイント（CP）が少なくなるので、デッキにより多くのカードを入れられるが、バトル中一度しか使えない。
※２：相手よりも大きい数字のカードを出すと、カードブレイクとなり、相手の攻撃を無効化させ、態勢を崩すことができる。

DENGEKI Station オンラインゲーム情報

ONLINE

MULTI MATCHING BB by KDDI

PS2でオンラインゲームを楽しもう！

KDDI「MMBB（マルチ マッチング）」でオンラインゲームを楽しもう！

対応タイトルの増加で、ますます盛り上がるオンラインゲーム。しかし、興味はあるけれど、めんどうな接続方法や料金が不安で、プレイしたことがない人も多いのでは？　今回は、そんな悩みを解消する、KDDIの「MMBB」サービスを紹介していこう。

「MMBB」ってどんなサービスなの？

「MMBB(マルチマッチングブロードバンド)」とは、KDDIが提供するオンラインゲーム用のネットワークサービスのこと。その内容は、毎月定額の料金を支払うだけで、対応したオンラインゲームが接続し放題になるという画期的なものだ。このサービスに対応したゲームなら、何本でも、何時間プレイしても1カ月の料金は定額になるので、たくさんのオンラインゲームを、安く手軽に楽しみたいプレイヤーにうってつけといえるだろう。

MMBB基本料金（月額945円）＋回線利用料金（契約したプロバイダー規定の利用料）

毎月945円＋回線利用料金で対応タイトルがオンラインで遊び放題!!

「MMBB」を利用するにはどうすればいいの？

「MMBB」を利用するには、ブロードバンド回線を準備し、事前に各種プロバイダーと契約しておく必要がある。回線の環境が整ったら、プレイしたい対応タイトルを購入してオンラインに接続し、簡単な申し込み事項を記入するだけでいい（パソコンからKDDIのサイトにアクセスして申し込むことも可能）。その際、料金をクレジットカードか、0077国内電話と一括で払うかを選ぶことになるので、まだクレジットカードを持ってない年齢の人は、事前に保護者の方と相談しておこう。

■MMBB利用までの流れ

1. プロバイダーと契約する
2. ネットワークに接続して「MMBB」の申し込みを行い、ログインIDを発行
3. ハンドルネームを設定する

ゲームをプレイ可能に!!

WRITER'S COLUMN 「MMBB」で自宅がゲーセンに早変わり!!

さまざまなジャンルに分かれる最近のオンラインゲームだが、FTGやACTでの対戦を楽しみたいプレイヤーには、断然この「MMBB」サービスへの加入をオススメする。理由は右で紹介している現在の対応タイトルや、次ページから始まる今後発売される対応タイトルを見れば一目瞭然！　ゲーセンで人気の『機動戦士Zガンダム』や『KOF』などのシリーズが、自宅で思う存分対戦できるからだ。そのうえ料金は、いくら遊んでも定額。これは、ゲーセンで連コインしまくるよりも、絶対おトクと言えるのだ。また、『モンスターハンター』や『アウトブレイク』といったタイトルにも注目。仲間と協力してワイバーンを狩ったり、ゾンビと戦ったりするのは、オンラインならではのプレイ感覚で、クセになること間違いなしのおもしろさなのだ！



◀全国の猛者たちと対戦して、己の技術を磨こう！

POINT CHECK 「MMBB」で今スグ遊べる5本の人気タイトルをチェック!!

ここでは、11月現在で発売されている「MM BB」対応タイトルを紹介していく。ACTやRCG、AVGなど、さまざまなジャンルのゲームがあるので、お気に入りのゲームがきっと見つかるはずだ。ちなみに、『機動戦士Ｚガンダム』と『モンスターハンター』の2タイトルは、この冬にそれぞれの新作が発売。新作をより楽しむため、今のうちに前作をプレイしておくのもオススメ！

バイオハザード アウトブレイク FILE2

●カプコン
●AVG
●¥6,800(税込¥7,140)

仲間と協力してゾンビを撃退！

大人気ホラーAVGのオンライン対応シリーズ第2弾！　4人の仲間たちと協力して、ウィルスに汚染された街からの脱出を目指すのが目的となる。完全新作となるシナリオに加えて、今回はゾンビライオンやゾンビエレファントといった、動物型のクリーチャーも多数登場し、恐怖感も倍増だ！



▲仲間たちとの協力プレイが、生還のカギを握っている！



◀隠しシナリオも搭載されており、ボリューム感も満点！

アウトモデリスタ U.S.-tuned

●カプコン
●RCG
●¥4,800(税込¥5,040)

オンラインモードで最速の称号を手に入れろ！

イラストのような独特のグラフィックや、豊富なチューニング要素、そしてリアルなドライビング感覚が話題となったRCGの続編。さまざまな車種やコースが追加され、より奥深いレースを楽しめるようになった。「オンラインモード」では、最大8人による白熱したレースをプレイできるのがポイントだ。

■そのほかの「MMBB」対応タイトルリスト

機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
アーケードでも人気の対戦ACT。「オンラインモード」では、ゲーセン同様の対戦が楽しめる。
●バンダイ　●ACT　●¥6,800(税込¥7,140)

バイオハザード アウトブレイク PlayStation2 the Best
シリーズ初のオンライン対応作。最大4人の協力プレイで、迫り来るゾンビに対抗するのだ！
●カプコン　●AVG　●¥3,800(税込¥3,990)

モンスターハンター
ハンターとなって巨大な飛竜を狩れ！　「オンラインモード」では仲間とともにクエストに挑む。
●カプコン　●ACT　●¥5,800(税込¥6,090)

次ページから12月以降発売の「MMBB」タイトルを紹介！



FTGの名作がリメイクされて登場!!



MMBBでLet's Bout!!

灼熱のバトルを自宅で楽しもう!!

SNKの人気キャラクターたちが集結し、3対3の熱いバトルを繰り広げる『KOF』シリーズも、今年で10周年。これを記念して、シリーズの元祖となる『'94』がリメイクされてよみがえる。それがこの『RE-BOUT』だ！　本作最大の特徴が、「MMBB」による大興奮のオンラインバトル。これを利用すれば、全国の強者たちと、いつでも戦うことができる！

THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT
●SNKプレイモア　●FTG　●12月28日発売
●¥6,800（税込¥7,140）※

SYSTEM 3on3のバトルを制覇せよ!



▶オリジナルチームを編成してバトルを勝ち抜くのだ！

3人ひと組のチームを操作して、バトルを勝ち抜いていくのが目的となるこのゲーム。登場チームは全8チームで、『餓狼伝説』のテリー・ボガードや『龍虎の拳』のリョウ・サカザキといったSNKの人気キャラをはじめ、草薙京といった『KOF』オリジナルキャラも多数登場するのだ。なお、『RE-BOUT』ではチームエディット機能も搭載。これを利用すれば、好きなキャラクターだけで編成した、オリジナルチームで戦うことができるのだ！

STAFF'S VOICE SNKプレイモア宣伝担当 yuzukoさんからのメッセージ



[illegible]ット上のネオジオランドに、あなたをご招待します！

『RE-BOUT』ならではの新要素を徹底チェック!!

ここでは、『RE-BOUT』に搭載された新要素を紹介！　これを読んで熱き戦いに備えておこう！

新要素 1 2人の新キャラが追加!

『RE-BOUT』ではスペシャルキャラとして、ボスキャラであるルガール・バーンシュタインと、『'95』に登場する草薙柴舟をチームメンバーにできる！　京と柴舟の親子コンビや、ハイデルンとルガールのライバルコンビを結成できるなど、チーム編成の幅がさらに広がった。自分だけのオリジナルチームを結成すれば、愛着度もアップ！　練習モードとなる「PRACTICE」も用意されているので、やり込んで技術を磨こう！



▶草薙流古武術の前継承者。『'95』ではルガールに洗脳され、中ボスとして襲いかかってくる。



◀『'94』のラスボスとして、プレイヤーの前に立ちはだかるルガール。格闘家を銅像にし、コレクションするために大会を開催した。

新要素 2 『KOF』シリーズ10年の歴史を振り返ろう!



▶オリジナルムービーはファン必見の出来映え！

オプションメニューから「10th ANNIVERSARY」を選択すれば、シリーズを通じての魅力でもある壮大なストーリーをまとめた記念映像を鑑賞できる。なお、映像は東京ゲームショウ2004で公開された「オロチ編」に加え、新たに「ネスツ編」も収録。京や庵といった人気キャラクターの掛け合いで、『KOF』シリーズ10年の歴史を振り返ることができるのだ！　また、貴重なキャラクター資料や開発こぼれ話を収録した特別ムックもソフトに同梱されているので、ファンは見逃せない！

Let's Play ONLINE MODE 対戦がより盛り上がる2つのポイントとは!?

ここでは「NETWORK MATCH」（オンラインモード）をより楽しむために知っておきたい、2つのポイントをピックアップして紹介していこう！

POINT1 3つのモードでバトル可能!!

オンラインでの対戦は、3つのモードから選択できる。内容は、固定のチームで戦う「TEAM」。オリジナルチームを作成できる「EDIT」。そして、オリジナルの『'94』モードで戦う「NEOGEO」も搭載されているのだ！



◀昔懐かしいネオジオ版のグラフィックでバトル可能！

POINT2 プレイヤーポイントをためよう!

プレイヤーはオンライン対戦を行うことで、ポイントを獲得することが可能。このポイントによって、オンライン対戦でのランキングが決定されるのだ。対戦に勝利してより大量のポイントを獲得し、全国1位を目指そう！



▶超必殺技などで決着をつけるとより多くのポイントがもらえる！

※ネオジオパッド復刻版を同梱した、スペシャル限定版¥7,800（税込¥8,190）も同日発売。



すべてのライバルたちを倒して最強のエースを目指すのだ!!

MMBBで Let's Battle!!

機動戦士ガンダム GUNDAM ガンダムvs.Zガンダム



◀さまざまなモビルスーツを使いこなし、激戦を生き残れ！

人気対戦ACTシリーズの集大成となる『機動戦士ガンダム　ガンダムvs.Zガンダム』。前作と同様にオンライン対戦に対応しており、家庭で熱いバトルが楽しむことができるのだ。ここでは本作ならではの新要素と、「オンラインモード」のシステムを紹介していく！

機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム	●バンダイ ●ACT ●発売中 ●¥6,800(税込¥7,140)

Let's Play ONLINE MODE

よりパワーアップしたオンラインモードのシステムをチェック!

前作である「機動戦士Ζガンダム エゥーゴvs.ティターンズ」から大幅な進化をとげ、遊びやすさがアップした「オンラインモード」のシステムのヒミツに迫っていこう！

POINT1 対戦の待ち合わせがより快適に!!

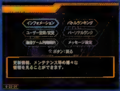
「オンラインモード」では、地球や宇宙、月といったさまざまな戦場から、出撃するエリアを選んで戦っていくことになる。本作では、戦場選択画面ですでに出撃しているプレイヤーの人数がひと目でわかるようになった。チャットルームで、戦いから戻った対戦相手を待ち構えろ！



◀戦場に、どれだけプレイヤーがいるのか一目瞭然！

POINT2 味方へのオリジナルメッセージを作成可能!!

本作では、味方への通信メッセージを自分で作成できるようになった。メッセージは右スティックに割り振られ、戦闘中ならいつでも使用可能。「見える！」や「まだ終わらんよ！」といった名セリフで気分を盛り上げたり「援護する！」といった実戦に役立つメッセージを割り振るのがオススメだ。



◀「情報局」でオリジナルのメッセージを作成しよう。

ZZガンダムついに参戦!!

なんと本作では、「機動戦士Ζガンダム」の後番組として放送された「機動戦士ガンダムΖΖ」の主役機、ΖΖガンダムも登場。プレイヤー機体として操作することができるのだ！　そのほかにも、さまざまなモビルスーツが登場するので期待しよう！



ジャンク屋出身のニュータイプ

パイロット ジュドー・アーシタ

Zガンダムを奪おうとアーガマへ侵入したことがきっかけで、モビルスーツのパイロットになった少年。ニュータイプとしての高い素質を秘めている。

MSZ-010 ZZガンダム

大型ジェネレータを搭載し、圧倒的なパワーと機動性能を発揮する高火力モビルスーツ。頭部に装備したハイ・メガ・キャノンは最高の威力を持つ必殺武器！

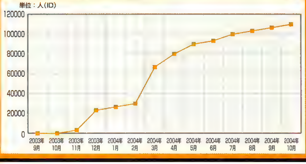
そこが知りたい!! MMBBのヒミツ 1 「MMBB」の利用者ってどれぐらいいるの!?

ここでは、「MMBB」利用者の推移を、わかりやすくグラフで見てみよう。サービスを開始した2003年では、12月に発売された『バイオハザード アウトブレイク』と『機動戦士Ζガンダム エゥーゴvs.ティターンズ』で利用者が3万人近くまで上昇。その後、2004年3月発売の『モンスターハンター』で、一気に利用者人口の獲得に成功。そして、これで世間的な認知度も上昇した。今後はSNKプレイモアの参入によるFTGタイトルの充実で、さらなる飛躍が期待される。



▲『モンスターハンター』の登場で、利用者は一気に6万人を突破したのだ！

■MMBB累計登録者数の推移





仲間と協力してワイバーンを狩れ!!

MMBBで Let's Hunting!!

ワイルドな大自然を舞台に巨大なワイバーンを狩る爽快感が魅力のハンティングACT。その新作となる『G』では、すべての要素がパワーアップした。モンスターや装備品が新しく増え、より手ごわくなったクエストも追加されたのだ。最強のハンターを目指すには、仲間との協力が必須となる!!



▲体の色が青のイャンクックを発見！ほかにも新種のモンスターが多数登場。



◀ハンティングを成功させるには、仲間との助け合いが重要となる！

モンスターハンターG	●カプコン ●ACT ●2005年1月20日発売予定 ●¥4,752（税込¥4,990）

新たな武器で強敵に挑め!!



大剣やランス、ボウガンなど、前作で使用できた武器の系統は5種類だった。しかし、『G』では新たな武器として「双剣」が追加されているのだ。これは、両手に小ぶりの短剣を装備してモンスターを攻撃していくというもの。一撃の威力はそれほど大きくなさそうだが、素早い連続攻撃の積み重ねでダメージを与えていけるものと推測される。



▲舞うようにして相手を攻撃する、スタイリッシュな新武器だ。

Let's Play ONLINE MODE

最難関のハンティング「Gクラスクエスト」を全国の仲間とともに戦い抜け!!

『モンスターハンター』のだいご味で [illegible] すパワーアップ！ オンラインモード では、HR（ハンターランク）の上限 [illegible] トが多数追加されているのだ！

POINT1 未知のクエストに挑戦！

今作で追加された、Lv4以上のハードクラスクエストをしのぐ難易度を誇るのが、「Gクラスクエスト」だ。モンスターの強さが格段に上昇しているほか、ときには複数を同時に相手しなければならない状況もある！



◀複数のワイバーンに囲まれたら、生き残るのは難しい!?

POINT2 仲間との協力がより重要に

Gクラスクエストでは、スタート地点が異なったり、支給品がなかったりもする。どうにかして仲間と合流しなければ、強敵との戦いに勝利することは難しい。こういう状況では、何よりもチームワークがモノをいうのだ！

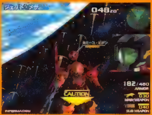


◀知恵と勇気をふりしぼって、難関に立ち向かうのだ

そこが知りたい!! MMBBのヒミツ 2

ますます広がっていく「MMBB」の世界

今後の「MMBB」は、ここまでに紹介してきた3本のゲームを筆頭に、さまざまなゲームが発売されることになる。年末年始の冬休みは、コタツで暖まりながらゆっくりとオンラインゲームを楽しむことができるというわけだ。この記事を読んでオンラインゲームに興味を持ったプレイヤーがいたら、これを機会にぜひ「MMBB」でゲームを体験してみてもらいたい。きっと、これまでとは違ったプレイ感覚を楽しめるのはもちろん、ゲームを介してさらに友人の輪が広がっていくはずだ。



▲これからも注目タイトルが続々と発売される「MMBB」から目が離せない!!

SNKプレイモアの参入で、よりオンライン対戦が過熱！

「MMBB」の今後の展開で注目なのが、数々の名作FTGのオンライン対応を発表しているSNKプレイモアの存在。FTGというジャンルはこれまでの対応タイトルにはなかったものなので、より多くの利用者を獲得する力になると予想できる。



◀『RE・BOUT』以降も、名作が続々登場！

■SNKプレイモア発売予定タイトル

- THE KING OF FIGHTERS'95－'97（3in1）
- THE KING OF FIGHTERS'98－'00（3in1）
- 餓狼 MARK OF THE WOLVES
- 幕末浪漫 月華の剣士／幕末浪漫第二幕 月華の剣士（2in1）
- ティンクルスタースプライツ（仮）

お問い合わせは

●MMBBへの加入、申し込み手続きなどに関する問い合わせ。【電話】0077-7054（通話無料／平日9:00～17:30）
●DION ADSLに関する問い合わせ。【電話】0077-7192（通話無料／平日9:00～21:00）

DENGEKI Station DVDビデオソフト

DVD SOFT

注目のDVDビデオソフトをピックアップ！



「サイボーグ009」バトルアライブ編BOX

人知を超えた能力とともに、哀しい宿命を背負わされた９人のサイボーグ戦士たちの生きざまを描く。「仮面ライダー」や「キカイダー」など、数多くのヒット作を世に送り出した漫画家・石ノ森章太郎氏の代表作にして、SFマンガの最高傑作と名高い「サイボーグ009」。海外でも高い評価を受けた平成版TVシリーズの第１章が、保存版のBOXで発売される。原作は過去２回にわたってTVアニメ化された人気タイトルで、平成版はクオリティの高さに加えて、人気アーティストである小室哲哉氏が音楽を担当したことでも話題を呼んだ。この平成版TVシリーズは、今回のBOXに収録された27話と、28～48話までを描いた第２章「地上より永遠に」と、クライマックスの３エピソードを描いた「Conclusion GOD's WAR～序章～」で完結となる。特典には木製の収納ボックスほか、作品の魅力を徹底紹介した特製ブックレットを同梱。ファンならずとも手元に置きたくなるアイテムだ。

STORY

主人公・島村ジョーは、死の商人「ブラックゴースト」の陰謀に巻き込まれ、9番目の試験体としてサイボーグの改造手術をほどこされてしまう。やがて眠りから覚めた彼は、同じユニフォームを身にまとった8名の人物と、数人の科学者に迎えられる。だが、ジョーが事態を把握するよりも早く、8名は行動を開始する。科学者たちに銃を向けた8名は超能力でジョーに仲間になるように語りかけると、自分たちを兵器に改造した死の商人に対して反旗をひるがえすのだった。



▼漫画界の巨匠・石ノ森章太郎氏の代表作を、原作の魅力そのままにアニメ化！



▲さまざまな能力を持つ９人が繰り広げる独創的なエピソードの数々は、今なお多くの人を魅了する。

CHECK 特製ウッド・ケース仕様！

過去に発売されたペーパーBOXも捨てがたいが、今回のBOXはさらに高級感あふれる木製ケースが使用されている。しかも、片面に6枚ずつ収納可能なスリムタイプなので保存場所を選ばない。ボックスアートを前面に、思わず飾っておきたくなるかも？



▶BOXモノのコレクターに優しいコンパクトサイズ。

1月26日発売予定 サイボーグ009 バトルアライブ編 DVD-BOX
■エイベックス ■¥38,000（税込¥39,900）
■AVBA-22011 ■約648分 DD 16:9LB



発売中 SLAM DUNK Vol.1
■東映アニメーション ■¥3,800（税込¥3,990）
■DSTD-6841 ■139分＋特典映像 DD 4:3



一大ブームを巻き起こした青春バスケアニメの決定版「SLAM DUNK」のTVシリーズ全101話が、リーズナブルな価格で単品リリース開始！ 画質は特典映像ともどもクリアなニュープリント版で、今後も毎月３巻ずつリリースされる予定だ。'03年には「SLAM DUNK DVD-BOX」として発売されたが、完全限定生産で価格は92,400円。当時、涙を飲んだファンにはうれしいかぎりだ。

12月21日発売予定 魁!! 男塾
■ハピネット ピクチャーズ ■¥34,000（税込¥35,700）
■BBBA-9122 ■922分 DD 4:3



真の漢（おとこ）を目指して集った男気あふれる塾生たちが繰り広げる、無理、無茶、無謀でむやみにアツイドラマを描く。本作は、「週刊少年ジャンプ（集英社刊）」黄金期、「ドラゴンボール」や「北斗の拳」とともに誌面を飾った人気作だ。'88年にはTVアニメ化され、劇場版も上映された。これまでにも多数のファンから要望が寄せられていたが、映像商品化されるのは今回が初となる。

1月26日発売予定 電光超人グリッドマン
■エイベックス ■¥34,286（税込¥36,000）
■AVBA-22161 ■約936分 DD 4:3



３人の天才中学生が自作したパソコン〝ジャンク〟と連動して、電脳世界からやってきたヒーローが地球のために立ち上がる。本作は風変わりな世界設定が多くのファンを魅了した、円谷プロ創立30周年記念の特撮番組だ。破壊と殺りくを繰り返す悪魔を追ってやってきたグリッドマン。エネルギー体である彼を実体化させるには、正義の心を持った人間と合体しなければならないというが……。

発売中 花右京メイド隊 La Verite 1
■ジェネオンエンタテインメント ■¥5,000（税込¥5,250）
■GNBA-1056 ■48分 DD 4:3



突然倒れてしまったメイド長・マリエルと、彼女を連れ去ってしまった先代当主の親衛隊長・紫皇院。マリエルを連れて帰るとメイドたちに約束した太郎は、紫皇院たちが待ち受ける花右京北斎の研究所へと乗り込む。旧シリーズの２倍のボリュームで描かれる、癒し系ラブコメディもいよいよクライマックス！ 離れ離れになった太郎とマリエル、そして花右京家を支えるメイドたちの運命は？

発売中 マリア様がみてる～春～2
■ジェネオンエンタテインメント ■¥5,500（税込¥5,775）
■GNBA-7102 ■46分＋特典映像 DD 4:3



卒業式の準備が着々と進むなか、山百合会では「薔薇さまのお別れ会」を催すことになる。祐巳、由乃、志摩子の３人は、相談の末にそれぞれ隠し芸を披露することに決めた。ところが、深夜特訓を続けていた祐巳は、ついに寝不足で倒れてしまうのだった……。第２期も好評のうちに放映終了したが、「マリ見て」人気はまだまだおとろえない。特典映像の「マリア様にはないしょ」にも注目！

発売中 恋風 5
■ジェネオンエンタテインメント ■¥6,000（税込¥6,300）
■GNBA-1045 ■69分＋特典映像 DD 16:9LB



恋に不器用なヒゲ面の兄と、一途で純粋なカワイイ妹。２人が繰り広げる禁断の恋模様もついに完結。恋人同士になったものの、秘密を抱えて行き場を失っていく２人の運命は？ 注目の最終話は、新作シーンを多数追加したオリジナル版なので、TV放映で満足している人も要チェック！ 特典にはノンクレジット版のエンディングほか、初回版のみメモリアルフォトカードなどが同梱されている。

アメコミVFXアクション第2弾

グリーン・ゴブリンとの戦いから2年。大学生となったピーターは、授業とアルバイトに加えて正義の味方として戦うという多忙な日々を送っていた。ところが、またしても彼の身近な人物が狂気に囚われて……。映像化不可能とまでいわれた原作の世界観を忠実に描ききった、話題の劇場版第2弾が早くも登場。ストーリーだけでなく、迫力のVFXアクションもさらにスケールアップ！

4時間を超える映像特典

貴重なメイキングの数々は、コレクターズエディションならではのお楽しみ。気になるコンテンツは以下のとおり。

Disc1 音声解説／飛び出すインフォメーション／ウェブ・クリップ集／ミュージックビデオ／NGシーン／劇場予告編ほか

Disc2 メイキングドキュメンタリー／ピーターを取り巻く人々と環境／撮影風景／ギャラリー／DVD－ROMコンテンツほか



●よりマニアックなアナタには…

スパイダーマン ツインパック ■¥5,980（税込¥6,279） ■BP-195	シリーズ2作品の「コレクターズ・エディション」をカップリングした豪華4枚組。前作を買っていないという人にオススメの豪華版。
スパイダーマン2 デスティニーBOX ■¥9,800（税込¥10,290） ■BP-196	3万セット限定生産の豪華BOX。「スパイダーマン2」本編ほか、アニメ版のVol 1＆2、さらには原作コミックなどのプレミアアイテムを同梱。
SUPERBIT スパイダーマン2 ■¥4,700（税込¥4,935） ■SB-34801	究極のクオリティで楽しみたいユーザーに贈る最強の1本。映像のビットレートは通常版の約2倍、音声はdts5.1chで収録されている。

発売中 スパイダーマン2 デラックス・コレクターズ・エディション
■ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント ■¥3,980（税込¥4,179）
■TSDD-34801 ■127分＋特典映像



3年目のハリー・ポッターはひと味違う……



原作第5巻「不死鳥の騎士団」も大好評の「ハリー・ポッター」劇場版第3弾。次々と登場するモンスターや、かつて両親を死に追いやった凶悪犯の脱獄。そして宣告される死の予言……。13歳に成長したハリーが繰り広げる、今回の冒険も最後まで目が離せない！ お楽しみ要素が詰まった特典ディスクには、定番のメイキングや予告編はもちろん、さまざまなミニゲームも隠されている。

12月17日発売予定 ハリー・ポッターとアズカバンの囚人 特別版
■ワーナー・ホーム ビデオ ■¥2,980（税込¥3,129）
■DL-28445 ■142分＋特典映像88分



DVDでよみがえるNo.1青春アニメ！

人気漫画家・あだち充氏の代表作で、'85年からTV放映された名作中の名作「タッチ」が初の完全DVD化。今回のBOXは完全限定生産品で、全101話すべてがデジタルテレシネによるニュープリント版となっている。BOXアートはあだち氏の描き下ろし。豪華特典には特製ブックレットとイラスト入り特製フォトスタンドを同梱。さらに特典DVDには声優・三ツ矢雄二（上杉達也役）さんと日高のり子（浅倉南役）さんのスペシャル対談が収録され、岩崎良美によるカバーソング18曲を収録したオリジナルCDもついてくる。



▲永遠のヒロイン・浅倉南と、上杉兄弟のもどかしい三角関係を中心にして物語は展開していく。

発売中 タッチ
■東宝株式会社 ■¥88,000（税込¥92,400）
■TDV-3249D ■2500分＋特典映像



発売中 人造人間キカイダー BOX
■東映ビデオ ■¥43,000（税込¥45,150）
■DSTD-02359 ■1032分＋特典映像



不完全な「良心回路」を取りつけられた人造人間ジローが、さまざまな苦悩を背負いつつも、悪の秘密結社・ダークのアンドロイドに立ち向かう。今なお根強い人気をほこる特撮「人造人間キカイダー」が、ファンの要望に応えてBOX化された。TV放映分の全43話ほか、特典ディスクには3D仕様（専用メガネを同梱）の劇場版、さらには貴重なメイキング映像などを収録している。

発売中 創世機士ガイアース DVD-BOX
■ジェネオンエンタテインメント ■¥7,000（税込¥7,350）
■GNBA-7043 ■135分



「アップルシード」のフルCGアニメ化で話題を呼んだ荒牧伸志監督と、「機動戦士ガンダムZZ」北爪宏幸氏の強力コンビが92年に制作したOVA 3部作。電子魔法の渦巻く鋼の荒野・ガイアースを舞台に、少年剣士・イタルの活躍を描く。イタルは、育ての親のかたきを討つべく旅立つが、彼の行く手にはコントロールを失った殺人兵器が……。はたして、旅の最後に彼を待ち受ける者とは？

12月22日発売予定 クリムゾン・リバー2 黙示録の天使たち
■ジェネオンエンタテインメント ■¥3,800（税込¥3,990）
■GNBF-1051 ■100分＋特典映像



山岳地帯の猟奇事件を解決した敏腕警視ニーマンスは、修道院の壁の中からハリツケにされた変死体を発見する。同じ頃、若手刑事レダは銃で負傷した男を保護するが、男の容姿はまるでイエス・キリスト。やがて、変死体と男の背後に不気味なカルト教団の存在が浮かび上がる。ジャン・レノ＆リュック・ベッソンの名コンビが贈る、大ヒットアクション第2弾が早くも発売される。

DENGEKI Station CINEMA 監督S.スピルバーグ 主演トム・ハンクス「ターミナル」

前代未聞の人間ドラマが幕を開ける

空港に到着した途端クーデターによって祖国を失い、パスポートさえ無効になってしまう主人公。帰国も入国もかなわない彼は、どこの国にも属さない人間として、言葉の通じない空港で生活を始めるが……。ありえない不幸に見舞われた主人公と、彼を取り巻く人々の数奇な運命を描く。スピルバーグ監督が満を持して贈る新作がいよいよ公開！

12月18日より日劇1ほか全国一斉ロードショー



PRESENT 10名

押井守監督初の青春モノ「風人物語」の放映を記念して、抽選で10名の読者に特製ストラップをプレゼント。ご希望の方は、ハガキに住所、氏名、電話番号を明記して、左記のあて先までお送りください。

あて先 (株)メディアワークス 電撃PS編集部 DVDプレゼント係



▶作中に登場する"空中を歩く猫"がモチーフだ。

[公式hp] http：//www.windy-tales.com/

DENGEKI Station ソフトランキング

RANKING

読者の注目度＆最新データでPSの「今」がわかる！

『ファントム・キングダム』が初登場で7位！

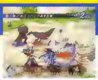
11月8日～11月21日の集計データ

前評判TOP15

DPS読者が選ぶ期待のソフト

『ファントム・キングダム』が7位に初登場。さらに9位に『新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II』、13位に『絢爛舞踏祭』、14位に『魔法先生ネギま！』、15位に『イース -ナピシュテムの匣-』が初登場だ。また、12位に再登場の『ワイルドアームズ』シリーズ最新作も要注目。

1 ↑



テイルズ オブ リバース (PS2)
▶ナムコ ▶12月16日 ▶RPG ▶¥6,800（税込¥7,140）

奥深い物語と進化した戦闘が楽しめる本作。キャラの戦闘能力が変化するラッシュゲージをはじめ、新要素満載！

63617 POINTS

2 ↑

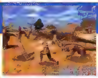


ToHeart 2 ※限定版含む (PS2)
▶アクアプラス ▶12月28日 ▶AVG ▶¥6,800（税込¥7,140） ※1

本作のBGMのなかには前作のアレンジ版の楽曲も収録されている。ファンなら懐かしくなる場面もあるかも？

49908 POINTS

3 ↑

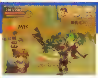


ファイナルファンタジーXII (PS2)
▶スクウェア・エニックス ▶05年春予定 ▶RPG ▶価格未定

モンスターも常にフィールド上を移動している本作。戦闘中に別のモンスターに襲われることもあるのだ。

21420 POINTS

4 ↑

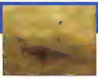


ラジアータ ストーリーズ (PS2)
▶スクウェア・エニックス ▶05年1月27日 ▶RPG ▶¥7,800（税込¥8,190）

『スターオーシャン』シリーズなどを生み出したトライエース開発のRPG。150人以上のキャラを仲間にできる。

18803 POINTS

5 →



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER ※限定版含む (PS2)
▶コナミ ▶12月16日 ▶ACT ▶¥6,980（税込¥7,329） ※2

ジャングルをはじめ、多数のフィールドが登場する本作。なかには水中を泳いで進むエリアもあるようだ。

17938 POINTS

順位		機種	タイトル	データ	ポイント
6	→	PS2	グランツーリスモ4	▶SCE ▶12月28日 ▶RCG ▶¥7,300（税込¥7,665）	17290 POINTS
7	↑ 初	PS2	ファントム・キングダム ※限定版含む	▶日本一ソフトウェア ▶05年3月17日 ▶S・RPG ▶¥6,800（税込¥7,140） ※3	16641 POINTS
8	↓	PS2	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special	▶スクウェア・エニックス ▶12月22日 ▶TBL ▶¥6,800（税込¥7,140）	15777 POINTS
9	↑ 初	PS2	新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II ※限定版含む	▶アイディアファクトリー ▶05年1月20日 ▶S・RPG ▶¥6,800（税込¥7,140） ※4	15128 POINTS
10	↑	PS2	キングダム ハーツ II	▶スクウェア・エニックス ▶発売日未定 ▶RPG ▶価格未定	14480 POINTS
11	→	DVD	ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン	▶スクウェア・エニックス ▶発売日未定 ▶ETC ▶価格未定	13616 POINTS
12	↑	PS2	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	▶SCE ▶05年3月予定 ▶RPG ▶価格未定	12319 POINTS
13	↑ 初	PS2	絢爛舞踏祭	▶SCE ▶冬予定 ▶SLG ▶価格未定	10806 POINTS
14	↑ 初	PS2	魔法先生ネギま! 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い！ ※限定版含む	▶コナミ ▶05年1月20日 ▶AVG ▶¥5,800（税込¥6,090） ※5	9293 POINTS
15	↑ 初	PS2	イース -ナピシュテムの匣- ※限定版含む	▶コナミ ▶冬予定 ▶A・RPG ▶価格未定 ※6	8645 POINTS

"前評判"をCheck!

14 魔法先生ネギま! 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い！

2つのパッケージが発売！

週刊少年マガジンで連載中の人気コミック、「魔法先生ネギま！」。来年にはTVアニメ化も決定しているこの作品が、ファンの期待にこたえ、AVGとしてPS2に登場する。本作は、特待生版と優等生版（通常版）の2種類のパッケージの発売が決定しており、それぞれにCDが付属。特待生版に付属するのは、ゲームに登場するのどか、木乃香、明日菜など人気キャラのオリジナルドラマCD、「立体音響ドラマCD」。立体音響マイクを使った収録により、まるでデートを体感しているかのようなリアルな音声を味わうことができる。一方、優等生版には、ネギ先生役・佐藤利奈さんが歌うゲームの主題歌、「オシエテ恋のIdiom」のシングルCD付き。各CDは、そのパッケージでしか手に入らないので、ファンはどちらを買うか悩みどころ!?



※1：初回限定版¥7,980（税込¥8,379）、限定デラックスパック¥9,980（税込¥10,479） ※2：限定版¥12,800（税込¥13,440） ※3：初回限定版¥8,800（税込¥9,240）
※4：限定版¥8,800（税込¥9,240） ※5：特待生版¥6,800（税込¥7,140） ※6：初回限定版（価格未定）

読者人気 TOP20

DPS読者が選ぶ名作ソフト

『テイルズ オブ シンフォニア』が1位を獲得！ 3位と16位も『テイルズ オブ』シリーズのタイトルが占め、人気の高さを見せつけている。また、続編が発売間近な『ToHeart』が久々に再登場している点も見逃せない。

順位		機種	タイトル	データ	POINTS
1	↑	PS2	テイルズ オブ シンフォニア	▶ナムコ ▶9月22日 ▶RPG	19451
2	↓	PS2	ファイナルファンタジーX	▶スクウェア・エニックス ▶01年7月19日 ▶RPG	18803
3	↑	PS2	テイルズ オブ デスティニー2	▶ナムコ ▶02年11月28日 ▶RPG	16641
4	↓	PS2	サモンナイト3	▶バンプレスト ▶03年8月7日 ▶S・RPG	15777
5	↑	PS2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	▶スクウェア・エニックス ▶3月25日 ▶RPG	15128
6	↓	PS2	ファイナルファンタジーX-2	▶スクウェア・エニックス ▶03年3月13日 ▶RPG	14264
7	↓	PS	ファイナルファンタジーVII	▶スクウェア・エニックス ▶97年1月31日 ▶RPG	13616
8	↓	PS2	ファントム・ブレイブ	▶日本一ソフトウェア ▶1月22日 ▶S・RPG	12967
9	↓	PS	ガンパレード・マーチ	▶SCE ▶00年9月28日 ▶AVG	12319
10	↓	PS2	九龍妖魔學園紀	▶アトラス ▶9月16日 ▶AVG	11454
11	↑	PS2	魔界戦記 ディスガイア	▶日本一ソフトウェア ▶03年1月30日 ▶S・RPG	10806
12	↑	PS2	シャドウ ハーツII	▶アルゼ ▶2月19日 ▶RPG	10157
13	↓	PS	幻想水滸伝II	▶コナミ ▶98年12月17日 ▶RPG	9293
14	↓	PS2	KINGDOM HEARTS(キングダム ハーツ)	▶スクウェア・エニックス ▶02年3月28日 ▶RPG	8645
15	→	PS	サモンナイト2	▶バンプレスト ▶01年8月2日 ▶S・RPG	8212
16	↑	PS	テイルズ オブ エターニア	▶ナムコ ▶00年11月30日 ▶RPG	7348
17	↑	PS	グランド・セフト・オート・バイスシティ	▶カプコン ▶5月20日 ▶ACT	6483
18	↑	PS	ToHeart	▶アクアプラス ▶99年3月25日 ▶AVG	6051
19	↓	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	▶コナミ ▶01年11月29日 ▶ACT	4754
20	↑	PS2	ワイルドアームズ アルターコード:F	▶SCE ▶03年11月27日 ▶RPG	4322

ソフト売り上げ TOP20

最新の売り上げ本数ランキング

『マグナカルタ』が『桃太郎電鉄USA』とのデッドヒートを制してトップ。なお、3位に初登場の『Jリーグ ウイニングイレブン8 アジアチャンピオンシップ』をはじめ、シリーズものの最新作のランクインが目立つ。

順位		機種	タイトル	データ	本数	累計
1	初登場	PS2	マグナカルタ	▶バンプレスト ▶11月11日 ▶RPG ▶¥6,980（税込¥7,329）	149,250本	149,250本
2	初登場	PS2	桃太郎電鉄USA	▶ハドソン ▶11月18日 ▶TBL ▶¥6,800（税込¥7,140）	124,825本	124,825本
3	初登場	PS2	Jリーグウイニングイレブン8 アジアチャンピオンシップ	▶コナミ ▶11月18日 ▶SPG ▶¥6,980（税込¥7,329）	46,514本	46,514本
4	↓	PS2	シャイニング・ティアーズ	▶セガ ▶11月3日 ▶A・RPG ▶¥6,800（税込¥7,140）	25,034本	96,765本
5	初登場	PS2	牧場物語 Oh！ワンダフルライフ	▶マーベラスインタラクティブ ▶11月11日 ▶AVG ▶¥6,800（税込¥7,140）	20,020本	20,020本
6	↓	PS2	エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー	▶ナムコ ▶10月21日 ▶STG ▶¥6,800（税込¥7,140）	18,430本	271,545本
7	初登場	PS2	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.21 喧嘩上等！ ヤンキー番長 ～昭和99年の伝説～	▶D3パブリッシャー ▶11月11日 ▶ACT ▶¥2,000（税込¥2,100）	18,063本	18,063本
8	初登場	PS2	ポップンミュージック10	▶コナミ ▶11月18日 ▶ETC ▶¥6,800（税込¥7,140）	15,539本	15,539本
9	↑	PS2	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳	▶サミー ▶5月27日 ▶SLG ▶¥3,800（税込¥3,990）	14,021本	889,239本
10	↑	PS2	ドカポン・ザ・ワールド	▶アスミック・エース エンタテインメント ▶11月3日 ▶TBL ▶¥6,800（税込¥7,140）	12,844本	33,970本
11	前回4	PS2	我が竜を見よ	▶SCE ▶10月28日 ▶RPG ▶¥5,800（税込¥6,090）	12,203本	64,712本
12	前回9	PS2	NARUTO-ナルト- ナルティメットヒーロー2	▶バンダイ ▶9月30日 ▶ACT ▶¥6,800（税込¥7,140）	10,509本	359,340本
13	初登場	PS2	beatmaniaIIDX 8th style	▶コナミ ▶11月18日 ▶ETC ▶¥6,980（税込¥7,329）	8,819本	8,819本
14	前回8	PS2	アークザラッド ジェネレーション	▶SCE ▶11月3日 ▶RPG ▶¥5,800（税込¥6,090）	8,779本	37,152本
15	前回6	PS2	楽勝！パチスロ宣言2 デカダン・十字架	▶テクモ ▶10月28日 ▶SLG ▶¥5,800（税込¥6,090）	8,635本	47,703本
16	初登場	PS2	名探偵コナン 大英帝国の遺産	▶バンダイ ▶11月18日 ▶AVG ▶¥6,800（税込¥7,140）	8,364本	8,364本
17	前回20	PS2	魔界戦記ディスガイア PlayStation 2 the Best	▶日本一ソフトウェア ▶11月3日 ▶S・RPG ▶¥2,667（税込¥2,800）	7,360本	15,423本
18	前回5	PS2	STELLA DEUS（ステラデウス）	▶アトラス ▶10月28日 ▶S・RPG ▶¥6,980（税込¥7,329）	7,284本	55,655本
19	初登場	PS2	ゾイド ストラグル	▶トミー ▶11月18日 ▶FTG ▶¥6,800（税込¥7,140）	7,126本	7,126本
20	前回13	PS2	ラ・ピュセル 光の聖女伝説 2周目はじめました。	▶日本一ソフトウェア ▶10月21日 ▶S・RPG ▶¥2,800（税込¥2,940）	6,973本	39,974本

ハード売り上げ

PS2	124,963台	1,293,904台
PS★	199台	5,770台

（「電撃マーケティング室」調べ）※ランキングはイトーヨーカ堂、TSUTAYAをはじめとする量販店と、トップボーイ、わんぱくこぞうなどのゲーム専門店からなる全国2000店舗のデータ協力店、およびコンビニエンスストアチェーン各社の売り上げデータをもとに独自に集計し、算出したものです。 協力：ソフマップ
PSとPS2の累計推定売り上げ台数は、2004年度（04年4月～）のデータです。SCEによる公式発表では、日本国内における発売以来の累計出荷台数は2004年1月13日時点でPS2が1618万台、2004年5月18日時点でPSが2072万台に達しています。 ★PSone含む。

DPS 10周年 特別企画

ランキングインタビュー・特別版

The Special Interview

DPSの前編集長・渡部雅人に聞く



電撃ゲームメディア総編集長 **渡部雅人**

電撃ゲームメディア総編集長。1994年の創刊号から2003年の春まで、DPSの編集長を務めた。好きなジャンルはACTだが、最近は『ドラクエVIII』の攻略で忙しい日々を過ごしているらしい。

前編集長が語るDPSの10年

毎回、本誌編集長がDPS的に（個人的に？）"気になる"コトをテーマに、業界各位を訪ね歩くこの企画。今回はDPS10周年を記念して、2ページの拡大版でお届けします。本誌の前編集長である渡部雅人と、DPSの10年間を振り返ってみました。

システムの追求と世界観を楽しむこと、両者の融合がDPSのコンセプトでした

――1994年12月3日にPlayStationが発売され、16日にはDPS創刊号も発売されて、今年で10年になるわけですが、僕自身は、創刊号はかかわってなかったんですよね。フリーのゲームライターで、まぁだまされてという か、なんとなくDPSで働くようになって……。

渡部雅人（以下、渡部）:そのときさ、覚えてる？　一番最初に「お世話になります」って言ったあと、「あの、編集長って何する人なんですか？」って聞いたでしょ？　よっぽど疑問だったんだろうねぇ、僕がやってたことが（笑）。そういう人だから、今、編集長なのかもしれない。もちろん、ウソだけど。ちなみに創刊のときは、電撃PCエンジン編集部がのれん分けしたような感じでDPSの編集部ができたんだよね。その強い影響が創刊号の表紙に出てる。他誌さんが、全部"赤い車"（『リッジレーサー』）なのに、うちだけ『プリンセスメーカー』だよ（笑）。昔、僕は電撃スーパーファミコン編集部にいて、そこでは「少しでも多くの画面写真を載せよう」というのが方針だったんだけど、電撃PCエンジンの編集長になってみたら、イラストがメインだった。ゲームを徹底的に楽しみ尽くそうという電撃らしい基本姿勢は変わらないんだけど、電撃PCエンジンはキャラクターや世界観といった方向から、それを追求しようとしてた。その違いがおもしろいなと思って、両者を融合したのが、DPS創刊当時の基本コンセプト。というとえらそうだけど、その2つをどんなサジ加減でやっていけばいいのか、結局は、その場の思いつきで言ってただけ……かな（笑）。

――創刊から、そう間をあけずに月刊化しましたよね。よくやったなぁ、あの人数で。

渡部:そうそう。その頃って、ほかのPS専門誌はみんな月刊になってたんだよね、うちが一番遅くて。一番遅いなら遅いで、何か売りを考えなきゃ、というわけで出てきたのが「電撃PlayQuestion Special」（攻略付録）。PlayStationだから「ステーション」みたいなひびきの名前をつけとこうっていう（笑）。

――とりあえず「ション」つけとけばいいだろうみたいな感じでしたよね、当時のネーミングって（笑）。でもこれ、毎回100ページ以上作ってたんですよね、覚えてます？　僕はこのとき進行（雑誌発行のためのスケジュール調整などをする人）だったんですけど、スケジュールがきつくて雑誌が出ないんじゃないかって不安になったこともありましたよ、そりゃもう。だってね、100ページ以上の、しかもいろんなタイトルを攻略した付録が2号連続ですよ？　ありえない。

渡部:「年末にPlayQuestionを付録でつけよう」って言ったら、「100ページじゃ収まりません！　2冊に分けてくれないと！」ってみんなに言われて。おいおい、2冊かぁ、200ページかぁって（笑）。

――そして、うちが月刊になったと思ったら、そのタイミングで他誌さんは隔週刊になってたんですよね。

渡部:さすがに考えたよね、あのときは。当時はまだまだ発売されるソフトも少なくて、とても隔週で伝えられるだけの情報量があるとは思えなかった。それで、みんなで考えて出てきたのが増刊作戦だった。「これからはRPGとか対戦格闘がいっぱい出てくるから、ジャンルをしぼって特集誌をやろう」という作戦で、電撃PlayStationG（ギャルゲー）とかF（対戦格闘）とかR（RPG）とかを出したんだよね。

――ちょっと補足すると、当時のDPSは月末発売の月刊誌だったんですね。そこに加えて、毎月中旬に増刊号を出そうと。隔週じゃないんだけど、月に2回、DPSが出



DPS TOPICS

この10年でDPSはこんなことやっちゃいました！

今回のインタビューで出てきた話題を中心に、DPSの10年間をキーワードでチェック！　当時からの読者の方はもちろん、そうでない人も、これを読めばDPSの歴史がバッチリわかっちゃう……かも？

編集&ライターの血と汗と涙の結晶
電撃PlayQuestion Special

Vol.5（95年6月30日発売）～

ゲームの攻略情報を凝縮した、100ページを超える別冊付録。Vol.6（DPS Vol.24の付録）からは「電撃攻略Station SPECIAL」にタイトルを変更している。オマケのパラパラマンガや読者投稿の4コママンガもひそかな人気を呼んだ。なお、200号記念のVol.17のみ、付録ではなく巻末の特集ページになっていた。



アルファベット1文字のネーミングが画期的（?）な
増刊号

Vol.8（95年9月14日発売）～



Vol.8のギャルゲー増刊「G」を皮切りに、ジャンルをしぼった増刊号を発売。FTGなら「F」というように、ジャンルの頭文字をタイトルにつけた。ちなみに、「Z」は「全員集合」のZ。

その他の増刊

発売日	タイトル	内容
95/10/13	F（Vol.10）	FTG増刊。表紙は「アドヴァンストV.G」
95/11/15	R（Vol.12）	RPG増刊。表紙は「戦国サイバー藤丸地獄変」
95/12/13	Z（Vol.14）	カタログ増刊。表紙は七瀬葵氏描き下ろし
96/2/14	S（Vol.17）	SLG増刊。表紙は「Noël」
96/3/15	F2（Vol.19）	FTG増刊その2。表紙は「ギルティギア」
96/4/11	G2（Vol.21）	ギャルゲー増刊その2。表紙は「ウェディングピーチ」

CHECK 97年1月22日（Vol.39）から増刊「D」がスタート！

'97年には、DPS初のCD-ROM付き増刊、Dを発売。『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』などの体験版3本のほか、DPS表紙データベースや、DPSクイズ（テーマ曲つき）などが収録されていた。Dは、その後毎月発売されるようになり、現在の電撃PS2へと名前を変更した。



「ゲームを楽しみ尽くす」が基本姿勢だよ



ますよという感じで。それを95年9月のGから始めたんですけど、つらかったですねぇ。

渡部:そう？

──いや、Gはよかったんですよ、Gは。最初の増刊だから、みんな緊張してたのか、早め早めで作業してくれたんですよ。でも、その次の月に出したFはもう壊滅的に作業が進まなくて（笑）。今でこそ、こうやって笑えますけど、当時は泣きそうでしたよ。その後の増刊号も本誌も、ことごとくずぶずぶで……。

渡部:まぁまぁ（笑）。増刊号といえば、97年の1月に付録ディスク付きの電撃PlayStationDが出てるんだよね。今の電撃PS2。

──なんと『FFⅦ』発売の1週間くらい前！ 勝負してましたね。

渡部:してないから（笑）。あのときもさぁ、CD-ROMの付録をつけましょう！ ということでは、みんな盛り上がってたんだけど、誰も作り方がわからない。幸い、会社はゲームも出してたからプログラマーはなんとかなったんだけど、今度は機材がない。

──そのときに当時の副編集長が笑いながら100万円くらい握りしめて出社してきたんですよ。「定期（預金）、解約してきちゃった…」とか言って（笑）。

渡部:私財を投げ打ってた（笑）。美談だねぇ。

──そんなこんなでやっとテスト版みたいなものができた頃、スタッフが「テーマ曲を作った」って言ってきたんですよね。付録ディスクでテーマ曲ってなんだろう？って思ってたら、これがメニュー画面で流れるテーマソング！（笑）。まさか歌までついてるとは思ってなくて。しかも、わりといい歌だったりして（笑）。その歌を聴いたとき、Dは売れると思いましたよ。歌が入ってる付録ディスクなんて、当時も今もありえない企画ですよ。これは売れる、と（笑）。

渡部:そういえば、増刊Gが出たときって、付録にメモリーカードシールがついてたね。これは声を大にして言いたい。メモリーカードシール付録って、DPSが最初に付けたんだよ！ しかも、材質はズバ抜けてよかった!!

──だって、高かったですもん、あれ。僕、原価計算も担当してましたからね、当時の編集長には本当に泣かされましたよ、いろいろと。

渡部:でもほら、攻略付録とかメモリーカードシール付録とかさ、今も通用するアイデアがいっぱい出てきて楽しかったよね、当時は。ね？

──はぁ、はい、まぁ……。



雑誌を作るだけじゃない 電撃PlayStationとしてするべきこと

──そんな感じでPlayStationの時代が過ぎていって、いよいよPlayStation2へとハードも代替わりしていったわけですが……1999年の東京ゲームショウで、SCEさんと共同編集でPS2の公式パンフレットを作ったんですよね。最初に言い出したのは、渡部さんでしたね。ある朝、突然、「東京ゲームショウでさぁ、うちが作ったパンフレットをみんなが持ってて、PS2のブースに並んでるのって、よくない？」とか言い出して。

渡部:なんかそう言われると、全部思いつきでしゃべってる編集長みたいじゃない（笑）。

──違いました？

渡部:あの頃はさぁ、PS2の電源ボタンが緑に光るだけで感動したんだよ、「電源が緑に光ってるよ！」みたいな（笑）。その横では、PSマークを縦に横に、カチカチカチカチ動かしてるヤツがいたりしてね。でも、そのパンフレットを作った頃から、ただ雑誌を作るだけじゃなくて、「DPSはPS専門誌で一番になったんだから、やるべきことはやらないと」みたいな発想を少しずつ持つようになってた。生意気にも（笑）。

──そんなこと考えてたんですか？ わかりませんでしたよ、全然（笑）。

渡部:さっきも話したけど、創刊の頃からずっと、雑誌をどう作っていくかってことで頭がいっぱいだったんだよね。でも、後半の5年間は、だんだんこのゲーム業界、PlayStationのマーケットのなかで、DPSは何をするのかということを考えるようになって、その結果の1つが、TSUTAYAさんと組ませていただいて2002年からやってる「すんゲー10本。」だったり、いろんな小冊子だったりするんだと思う。編集部としては、今、攻略本もDPSから出すようになったし、ゲーム文庫もそうしたりして、雑誌以外にも幅を広げたよね。でもね、今日、思ったんだけど、自分では論理的に考えて、戦略を練ってやってたつもりでいたんだけど……わりとこう、いざというときは感覚的に決めてた気がする。

──今日のキーワードは「思いつき」（笑）。

渡部:「あ、風が吹いてる！」と思ったら乗っちゃえ、この風に乗らずしてどうする、みたいな（笑）。ホント思いつきだなぁ。風に乗って「ああいいなぁ、気持ちいいなぁ」って言ってただけかもね。あのときって10年前だけど、SCEという会社が現れて、見たこともないすごいゲーム機、PlayStationが登場して、まったくのゼロから新しいゲームビジネスを始めてくれたことには、感謝してます、ちょっとマジメな話。今ももちろんそうだし、これからもずっと大事なことだけど、ゲームをとにかく楽しみ尽くすという電撃の基本姿勢はそのままに、どんどんいろんな、そして新しい提案を、読者のみなさんにしていきたいよね。正直、今のDPSはもうちょっと変わってもいいんじゃないかなと思うけど（笑）、そこだけは変わらないでやっていってほしいと思う。もう10年だからさ、ゲーム雑誌では老舗になるわけじゃない。老舗の味は守りながらも、今、出すべき新しい味、メニューは考えていってほしいなぁ。

──まとめました？

渡部:ちょっとね（笑）。いや、でもさ、このインタビューって、おもしろいのかなぁ。

──いいんじゃないですか？ 泥臭い人間味が出てて。

渡部:その、自分たちの泥臭い思い出話って、そんなにキライじゃないんだよな、困ったことに（笑）。じゃあ、これを読んでくれた若い読者のみなさんが、「俺も将来、電撃で働きたいなぁ」って思えるようなインタビュー記事にまとめといてね。

読者さんに新しい提案をしていきたいよね

「貼ってはがせる」ことに命をかけた メモリーカードシール

Vol.8（95年9月14日発売）〜

[illegible]りかえることを[illegible]られた、メモリーカード用のシール。人気ゲームのイラストや画像を使用したもの以外に、DPS特製イラストのシールも多かった。増刊「Z」のときのみ、ゲームの隠しコマンドなどが書かれた「ウラワザつきメモリーカードシール」が付録になっている。





132ページの大ボリューム特別付録 電撃4コマ

Vol.274（04年6月18日発売）〜

DPSのマスコットキャラ、ポリタン[illegible]さんでおなじみの岩瀬さとみ氏や、『FFXI』のページで連載中の江本聖氏など、DPSが誇る作家陣が描く4コママンガ集。毎月、2週目発売号のDPSの付録になっている。「ゲーム」ではなく、「ゲームっぽい」4コマというのが特徴で、ゲーマーなら思わずニヤリとしてしまうネタが満載。アンケートでも上位にランクインする人気企画となった。4コマは今後もまだまだ続くので、お見逃しなく！



今回の対談を終えて

ヘンな言い方かもしれませんが、DPSのこの10年を、こういうかたちで先代編集長と振り返ってみると、やはり夢のように過ぎていった10年だったと、素直に思えます。信じられないような企画を、とても信じられない（信じたくない）スケジュールで実現してきましたから（笑）。

でも、本当はそんなことはどうでもいいんです。PSからPS2へとハードもきちんと代替わりして、数多くの素晴らしいゲームと出会い、それを、熱く、厳しく、DPSを支持してくれる読者のみなさんに、僕らなりに精一杯の方法でお伝えできたこと。今、現在進行形でもあるこのことが、最も大切なんだと思います し、そんな当たり前のようで一番難しいことをまっとうさせてくれるPlayStation、DPSは、やっぱり夢のような…なんていうんでしょう、"場" であり、そして "時" なんだと、改めて感じてもいます。

『MGS3』のテーマについて、小島監督が語った「MEME＝文化的遺伝子、GENE＝生物学的遺伝子、SCENE＝時代、これらを伝えていくことが、シリーズを通してのテーマです」という言葉を、この10年の節目の号に、記しておきたいと思います。2014年、今から10年後に誰かがこの号を振り返ってくれたときに、DPSなりの、この3つの要素がしっかりと、その誰かに伝わるように……。

REVIEW

DENGEKI Station 新作ソフトレビュー

今やりたいソフトを徹底的にやり込んで評価するDPS名物コーナー。ついに『ドラクエ』レビュー掲載。じっくり、やり込みました。

どこまでも深くやり込む最強レビュー！

今号のレビュアー

ウォルフ中村 ●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証する。編集部イチのスポーツ好き。
好きなソフト:『みんなのGOLFオンライン』『GUNPEY』

城イドム ●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックな武闘派ゲーマー。熱気で周囲の気温も上げる。
好きなソフト:『真魂斗羅』『グラディウスV』

なんでもゆうこ ●フィーリング重視のマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲーム中毒。
好きなソフト:『KING'S FIELD IV』『みんなのGOLF3』

ダイック ●おバカゲームラブ♥な暴走娘
頭が悪いプレイを好むお子様。ノリノリ状態になると、どんどん暴走して周囲を驚かせる特技を持つ。
好きなソフト:『夕闇通り探検隊』『影牢』

本郷直樹 ●自分の人生よりもゲームが大事
ゲームのやりすぎで大学や人生からドロップアウト。月に20本ゲームを買うが、親に家賃は払わず。
好きなソフト:『MGS3』『ウイイレ8』

おくやん ●宿泊系寸前×ライター
月曜に出社して金曜に帰るハードな生活を続ける廃人ライター。「寸前×」の特殊能力つきで本番に弱い。
好きなソフト:『モンスターハンター』『第2次スパロボα』

ヒロポン ●なんでも食べる雑食性
「麻雀放浪記」のような人生を目指す雑食性ライター。興味範囲は広いが、じつはかなりかたよっている。
好きなソフト:『子育てクイズマイエンジェル』『ネクストキング』

有馬デルチ ●知らぬがホトケのニコちゃんライター
いつもニコやかなので、ツラい仕事ばかり担当。美術系学校でロボットばかり描いていた困った人。
好きなソフト:『スパロボα外伝』『信長の野望Online』

レビューのオキテ 点数は5点きざみの100点満点。個人的にオススメのものは赤字になっています。

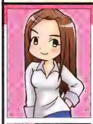
- 全宇宙のゲーム好きに自信を持ってオススメの超優良作品。即買い。
- 遊んでおかないとソン！ の優秀作品。あり金つぎ込んで後悔ナシ。
- キラリと光るものがある秀作。友だちにも安心してオススメ。
- 平均的な水準をクリアしている作品。興味があれば迷わず買い。
- 楽しいのに「おしい」部分が目立つ作品。明日のビッグタイトル!?
- 多少難はあっても興味があれば、楽しめる。ツウな人にオススメ？



ヒロポン

『DQⅧ』がついに発売！ さらに『テイルズ オブ』シリーズ最新作も発売!! おかげで、RPG好きなオイラの年末年始の予定、確定しちゃいましたよ。こたつに入って、除夜の鐘を聞きながら冒険ざんまい……な〜んてコトを夢見ている現在、年末進行の真っ最中なのデス(泣)。

私の視点 ゲーム好き 一般ゲーマー代表



なんでもゆうこ

今回、レビュータイトルの『DQⅧ』をプレイしていて、久々にゲームで泣きました。ネタばれしちゃうのでどのシーンかは書きませんが、なんだかシチュエーションがツボだったらしく、涙がポロポロポロポロ…。たまには、ジーンとなれるゲームもいいもんだなあ（しみじみ）。

私の視点 ライトユーザー 初心者代表



本郷直樹

『MGS 3』は素晴らしいです。チュートリアルにあたるミッションだけ10回プレイしても、まだまだ底が知れない奥深さを感じさせます。ゲーム内に自分がいる、とてつもないリアリティ。アクションが苦手でも、ぜひ触れてください。また1つゲームをする喜びを知るはずです。

私の視点 ゲーム中毒 ハードゲーマー代表



ウォルフ中村

私はレビューのゲームを、レビュアーの中で一番最後にプレイすることが多い。でも今回の『MGS 3』は、真っ先にクリアしました。その理由は「攻略班は全員クリア済みなので、その打ち合わせ会話（＝ネタバレ）が耳に入るのを避けるため」。こんな苦労もあるんですよねぇ…。

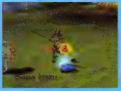
私の視点 理論派 ゲーム職人代表

イラスト／路みちる

RPG ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

CERO 全年齢

発売中



おなじみのオープニングを聞きながら、わくわく気分でいざ3Dのフィールドへ！ って感じでスタートしたんだけど、あっという間に3D酔い。とくに町中のせまい路地が、徹夜続きの三半規管を直撃。慣れるまでちと時間がかかりましたよ。でも、3D視点で再現されたことによって、キャラクターはより魅力的に感じられるし（ゼシカちゃんがいい！）、ストーリーにより引き込まれたという印象デス。システム面も、錬金釜だとか、スキルを割り振って技を覚えるだとか、やり込み願望をかき立てる仕掛けがズラリ。担当編集さん、年末年始にこのソフトを持って帰っちゃダメ……？

95

ガラっと変わった見た目のおかげで、最初は『DQ』をプレイしているという実感があまりわきませんでした。でも、効果音から井戸やたんすのチェックまで、細かい要素はシリーズのままなので、自然と違和感は薄れます。それでも『Ⅷ』は新要素がめじろ押し。立体的なダンジョン構造、スキル配分、錬金釜と、プレイヤーがあれこれ考えてゲームを解いていけるような要素が増えてます。ただ、テンションシステムや多くのアクションが追加されたことが、ゲームのテンポに影響を与えているのも事実。ゲームバランスに関しては、しっかり育てて進める従来タイプでひと安心。

90

おもしろいです！ 久しぶりにどっぷりひたれるRPGにめぐりあいました。毎日徹夜を苦にせずに、広大な世界を冒険しています。印象的なのは、グラフィックが3Dのリアル頭身になってなお、『DQ』らしさが失われてないこと。自分自身が主人公として引き込まれていく物語も、今までで最高クラスだと思います。テンションをためるシステムは単純だけど、駆け引きの楽しさをよく表していますし、各キャラやモンスターのアニメーションにも力が入っていて好印象です。ただ、そのぶん、やや戦闘が長くなるのは気になりました。それでも最高峰のRPGだと思います。

100

会話や扉開けなどは△ボタンだけで操作できるし、✚キーを入れておけば文字を送れるところも便利。特技やテンション、スキル振り分け、アイテム合成、モンスターのスカウトといった要素も楽しい。謎解きのバランスややり込み要素の豊富さも、さすがのひとこと。ただ、気になる部分もある。視界を確保するにはカメラ視点をこまめに動かす必要がある、アイテム管理がやや面倒、扉を開けるにはドアのごく近くでボタンを押す必要がある、セーブポイントが村の奥にあることが多い（『DQ』らしくない気が…）、等。長時間遊ぶだけに、操作性にさらなる快適さを求めるのは…ワガママ？

90

SLG ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス

CERO 全年齢

発売中



サッカー観戦は確かに好きだけど、欧州の選手はよく知らないし、トレードとか戦略の設定とかやれるコトが多すぎるってのは面倒そう……という心配は無用でしたよ。どうプレイすればいいのか、基本的な方針はアシスタントが教えてくれるので、サクサク＆のんびりとプレイできマス。戦略とかの設定も、コーチが「どこがマズい」って教えてくれるし、それを参考に少しずつ自分で改良を加えて…って感じで進められるので、サッカーの専門知識に明るくなくても平気ですぜ。そうそう、SPGが苦手なサッカー好きもぜひ遊んでみてくださいませ。自分で選手を動かさなくていいし。

80

欧州を代表する6リーグのクラブの監督になれるという本格的な作品。本場だけあって、クラブによっては上位に食い込むのはかなりキビシめ。初めての人は、スタート資金を増やして挑んでみるといいですよ。ただ、交渉方法や練習内容の設定画面などで、もっと詳しい説明があれば悩まずにすんだはず。グラフでの選手の能力の比較や、戦術の保存、戦術簡易設定といった便利な機能はさすがなんだけどなあ。ただ、試合では指示を出してその反応が伝わるのがわかるし、『ウイイレ』そのままの映像で見られるので臨場感バツグン。毎試合きちんと結果をシミュレートしているのも○。

80

欧州サッカーの、しのぎをけずる雰囲気を体感できるのはもちろん、アブラモビッチ気分でベッカムなどの知名度の高い選手を集めまくるだけでも十分楽しいです。でも、ビッグネームを集めても弱小クラブにコロッと負けることがあるところなどは、リアルすぎるくらいです。試合中の選手のプレイに一喜一憂していたら、本物の監督の気持ちがちょっぴりわかった気がしました。ただ、選手のほうは成長を見られるのに、自分の分身である監督の成長が、名声を上げるだけ（戦術指示可能数は増える）というのは物足りないですね。でも、ゲーム自体は楽しく快適。ライトユーザー向けかも。

90

これだけの選手が実名で出てくることに驚かされた（実名だけに能力も把握しやすい）。イングランドリーグなどは架空チーム名だが、問題なく補えたし（笑）。経営要素がほとんどないため、選手補強や戦術の徹底などに集中できるのもこのシリーズならでは。情報の見せ方など、システムまわりもJリーグ版から進化している。試合シーンは主に、選手を記号化した画面で見ていたが、これでも戦術が機能しているのか判断できる。ただ、難易度が低め、奥の深さがイマイチといった部分は人を選ぶかも？ 画面を送るために×ボタンを押す必要がある場面にも、ちょっととまどった。

85

私の視点 ゲーム中毒 ハードゲーマー代表 ゲームなしでは3日と生きられない。ゲームジャンキーの鑑でやり込む。

PS2 SPG 実況パワフルプロ野球11 超決定版

CERO 全年齢

12/16



データが最新だとか、選手のモーションが増えているだとかの新要素より、やっぱり「サクセス」の新シナリオに心を奪われちゃいました。この「栄光学院大学編」、かなりおもしろいですぜ。一緒に練習していると、みんなハッスルしだしちゃうわ、選手によっては「覚醒」するやつがいるわ、公式戦に出場するのが最後の年だけだわ……。難易度は高いけど、前作をやり込んだ人にはタマラン歯ごたえデス。プレイ時間も短めで快適だし、友沢くんと久遠くんのエピソードも見られます。気になったのは、「なぜオイラは『11』のデータを家に忘れてきたのか？」ってコトだけでした。

85

2004年データがすべて入って、永久保存版になりそうなこの1本。ペナント、マイライフ、伝説の選手との対決、おなじみホームラン競争と、内容盛りだくさん。これだけでも十分遊べるのに、2004年のペナントレースの全場面が体験できるモードまで搭載されて、オトク感いっぱいです。ただ、ちょっとだけ難易度が高めだったので、初めてプレイするなら最初は練習モードから入って、腕を磨いてからのほうがよさそう。「サクセス」については、新たに追加された試合数が少ない大学でプレイすると、お手軽に選手が作れちゃいます。もちろん、メッセージスキップつきで快適でしたよ。

95

"超"がつくだけあって、新要素だけでもボリュームたっぷりですね。「サクセス」の新シナリオ「栄光学院大学編」は仲間のテンションを上げる「ハッスルシステム」など、これまでとは違う育成パターンが味わえます。育てたキャラは「パワプロ通信」でほかのプレイヤーのキャラと交換可能。また、280人もの伝説選手と戦える「対決！伝説選手」や、全140試合をプレイできる「どこでもシナリオ」は、野球部分をじっくりとやり込みたい人にオススメです。それから「マイライフ」を最初からオリジナル選手で始められるなど、細部にわたって遊びやすくなった超決定的な作品です。

90

完成度の高い『11』がベースなだけに、基本システムに関しては言うことなし。それでいてパワーアップ要素が少なからずあるのだから…。サクセスだけでも、新大学が用意されたり（専用のライバル校も登場）、最初から大学を選べたり（大学を出すためにクリア用の弱い継承キャラを作らなくてすむ）する。シナリオのボリュームが増えたり、伝説選手との対戦やネットで選手のやりとりができるところも○。ローリングキャッチなどの新アクションもうれしい。一部の操作性に残念な部分（カーソルの移動距離が長いなど）はあるが、現行12球団最終版という意味でも見逃せない。

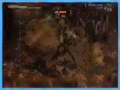
95

PS2 ACT METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

CERO 18

※初回限定版￥12,800（税込￥13,440）

12/16



随所に盛り込まれたポリゴンデモはどれもかなり長いんだけど、お話の内容自体は魅力的。映画を見ているように、世界観に引き込まれましたよ。システムは親切設計で、敵に見つかってもCQCで気絶させればOKだったりと、ACTが苦手な人でも大丈夫。しかも、難易度は選べるし、任務に失敗しても直前からやり直せるので、「かなり難しいゲームだから……」と敬遠していたシリーズ初心者にもオススメできマス。そうそう、シナリオを進めるより、「フードキャプチャー」に熱中しちゃいました。ヘビにカエルにムササビと、ゲテモノだらけのグルメツアーを体験できたダス。

85

サバイバルが前面に押し出されて、今までとはまた違った楽しさが味わえます。とくに食料は現地調達なので、ヘビ、ワニ、ネズミ、木の実と、あらゆるものを食べて感想をもらすスネークに爆笑。カムフラージュのための迷彩服におもしろいモノがあったり、ペイントで顔を真っ黒にしたまま、シリアスなイベントに突入なんてことも。ほかにも小技、小ネタだらけで、今回も遊び心いっぱいです。相変わらずと言えば、豊富なアクションにも当てはまりますが、初めてのプレイヤーやブランクの長い人は、慣れるまでけっこうキツイ。操作説明を頭に入れて、がんばるしか…。

95

クリア後の感想は「すばらしい」のひとこと。最後の最後まで熱中させてくれる物語（無線の会話も膨大！）や、戦略性に満ちたボス戦、迷彩服集め等のやり込み要素など、完成度はシリーズ最高でしょう。プレイ前は、従来のようなレーダーが表示されないことに不安もありましたが、敵兵の存在に慎重にならなければならないぶん、回避手段や戦闘手段が豊富に用意されていたり、ライフゲージが時間とともに回復するなどの要素があるので、アクションゲームとしての間口は広くなっていると思います。ちなみに攻略的にも演出的にも音が重要なので、ヘッドホンでのプレイがオススメです。

100

所持アイテム数が多いときの操作性がイマイチだったり、取扱説明書をキチンと読まないとわからないイベントがあったり、乱戦時のカメラ視点にイラついたり、意図しないのに壁に張り付いてしまったりと、気になる部分はある。でも、その何十倍もの魅力に満ちあふれているのだ。カムフラージュやフードキャプチャーなどの新システムもうまく機能している。キュアーシステムはわずらわしくも感じたけどね（笑）。物語の内容（シリーズ他作品への伏線を含む）や趣向を凝らしたボス戦、豊富なやり込み要素も素晴らしい。寄り道をあまりしなくても20時間は楽しめるボリュームも○。

95

REVIEW

熱いハートでチェック！

DENGEKI Station 新作ソフトレビュー

どこまでも深くやり込む最強レビュー！



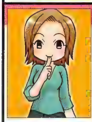
[illegible]デルチ



家で見つけた妹の少女マンガを読んで、ちょっとハマってます。1つ読み終わったら、新しいものを借りてを繰り返して、そろそろ妹の所持マンガを読破しそうな勢いです。くっつきそうでくっつかないあいつとあの娘。なんだろ？　この甘酸っぱさは忘れていたものな気がする！

私の視点
ゲーム好き
一般ゲーマー代表

ダイック



食べることが大好きです。編集部には趣味にお金をかける人が多いので、ご飯にこだわる人はあまりいないみたいですが。でも、1日に3回という限られた食事のうちの1回が、カップラーメンなんてのは許せない！　なんてそんなゼイタクは言ってられません。編集部は戦場です…。

私の視点
ライトユーザー
初心者代表

おくやん



生まれて初めて宝くじを購入。「当たったらなに買おうかなぁ」と妄想にふける毎日です。ちなみに、去年の宝くじの1等2億円は6本も未換金とのこと。換金されていないのなら、ロト6のようにキャリーオーバーしてくれれば、もっと夢が広がるのになぁ、と思う今日この頃。

私の視点
ゲーム中毒
ハードゲーマー代表

[illegible]イドム



私の両親は、子どもが何かを欲しがっても、ガマンさせることが多かった。その結果私は、ムダ使いしない大人になれた。ところがライターSさんも似たような子ども時代を過ごした末、今やその反動で衝動買いを止められないという。自制とは、教育以上に本人の資質が重要らしい。

私の視点
理論派
ゲーム職人

PS2 ACT SIMPLE2000シリーズ Vol.68 THE 逃走ハイウェイ ～名古屋－東京～

CERO 12

12/9



実時間で4時間という設定があるのはおもしろい。でも、プレイヤーのできることが車を奪って走ってターゲットを見つけるの繰り返しなので、さすがに飽きるかも……。車の耐久性が低めに設定されていて、どんどん乗り換えるっていうのは楽しいんだけどなあ。コレクションで乗り換えた（奪い取った）車を見られるけど、もっと性能差があれば集める意欲にもつながったのに、といったところ。気になったのは、ハンドリングが軽すぎることと、トレーラー系の車だと視点がふさがれて見にくくなる点。あと、ストーリー性を語る必要もないかもですが、ちと唐突すぎ、かな……。

65

1人の女性を救うため、4時間以内に名古屋から東京へ、東名高速をカーチェイス！　と言えばカッコイイですが、やることが少ないので、正直長く感じました。パトカーをかわし、一般市民の車を奪いながら東京へ向かうのですが、リアルタイムで4時間くらいかかるので作業になってしまうのがつらかった。車種によって、スピードやタコメーターのデザインが違うなど、細かいトコはこだわってますが、ゲーム中に車が1台も通らなくなるなど、不思議な状態になるところもありました。体当たりで車を止めるなど、ムダにバイオレンスしてるトコは、バカゲーとしてイイなのになぁ。

65

高速道路を突っ走るだけではなく、車が壊れたら走行しているほかの車を強引に止めて奪ったりなど、ほかのRCGでは味わえないおもしろさがありますね。奪える車の種類は豊富にあるうえ、性能も違うので「どれを奪おうかな？」と考える楽しさもあります。ただ、ステージクリアの条件や霧、雨といった演出などがあるものの、ひたすら車を走らせるだけという内容は単調に思えましたね。また、ドライバーの視点は変えられないので、大型のトラックに乗ったときは視界が悪く操作しにくかったです。キャラを操作するとき、壁際で視点を回転させると引っかかるのはどうかと…。

65

「運転中の車が大破したら、通りかかった一般車を奪い、再びゴール目指す」という展開がおもしろい。ダメージを受けた車が爆発してしまう演出もハデで笑える（グラフィックの質はイマイチだが）。ただ、当たり判定は大味だし、ハンドルの効き具合が極端に強すぎるなど、RCGとして見れば粗削りだ。ステージごとの変化にも乏しい。値段の安さを考えても、モトをとれる内容なのかはやや微妙に思われるが、アイデアに光るものがある1本だ。難易度は標準的だが、収集すべきアイテムの隠し方をはじめ、条件設定が厳し目で、簡単にはグッドエンディングを見られない。

70

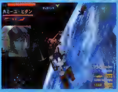
今度はこれを遊べ!!

「こんなに高得点を付けたのもオススメをつけたのも初めて」（ウォルフ）というほどの超豊作のレビュー。何よりライター陣の注目を集めたのは『MGS 3』でした。「ただシリアスなだけでなく、その状況だから生まれる極限の遊び要素がある」（なんでも）、「遊ばされているのでなく自分が遊んでいる要素が強い」（本郷）などの意見が集まりました。もちろん「世界を体験している感が絶妙」（ヒロポン）という『DQⅧ』や「『11』を買っていなければ満点」（本郷）という『超決定版』もオススメです。

機動戦士ガンダム ガンダム vs. Zガンダム

PS2 ACT CERO 全年齢

12/9



有部デルチ

新モードやら新MSやら、とにかく膨大なボリュームにビックリ。とくに「宇宙世紀モード」はガンダムの歴史の「if」を作れて楽しかったです。まあ、欲をいえば演出が地味だったかなぁ。アニメーションとはいわないけど、会話イベントなどを織り交ぜてもらえたら、もっと盛り上がったと思います。アクション部分は前作からそれほど大きな変更はなし。覚醒にもうちょっとバリエーションが欲しかったところです。全体的にややもっさりした動きなのは演出かな…？ あと、宇宙で敵との距離感がいまいちつかめない自分は、たぶんニュータイプにはなれないなぁと思いました。

80

ダイック

モビルスーツといえばガンダムとドムくらいしか覚えていない私ですが、このゲームで、「ガンダムMk-Ⅱ」と「リック・ディアス」を覚えました。マシン系を操るACTが苦手なので、本作も最初は操作にとまどいましたが、コマンド技を出せるようになってからは、モビルスーツがカッコよく見えてしかたありません。遊びやすいかと聞かれれば、ダッシュ距離が短い、視点が見にくい（とくに乱戦時）、トレーニングが放任主義だ、という点で遊びにくくはあるのですが、それでも楽しかったかな。原作の歴史を変えられる「宇宙世紀モード」は、原作を知らないともったいないですね（私だ）。

80

おくやん

Zガンダムのストーリーを体験できる「宇宙世紀モード」。原作どおりのストーリーはもちろんのこと、フォウやライラが生存しているストーリーなど、原作とはまったく違った展開を楽しめるのは◎です。また、ガンダムに登場するサブキャラなどを主人公にしたストーリーも楽しめるので、ボリュームはスゴクありますね。戦闘中、攻撃をするときには派手な演出はなく地味な戦いになりますが、攻撃するタイミングや立ち回りが重要なので、思った以上に奥が深かったです。また、「覚醒システム」のおかげで、強襲や機動などタイプを変えて戦う戦略性もありますね。

85

城イトム

原作中の名ゼリフなどが各所に盛り込まれているが、演出などは簡素で、ガンダムファンに強くアピールするものは感じられなかった。グラフィックも、もう1歩の印象。操縦システムはシンプルでなじみやすいが、そのぶん、やれることが限られている。戦闘の展開が大味なのもあり、テクニックをみがいたり、戦略を練ったりする魅力は希薄に感じた。物語を楽しめる「宇宙世紀モード」ほか、ゲームモードはそろっているが、どのステージも同じことの繰り返しのような気も……。各種イラストをはじめ、データベースを充実させていく「コレクション」モードは悪くないと思ったが。

70

クラッシュ・バンディクー5 え〜っ クラッシュとコルテックスの野望?!?

ACT CERO 全年齢

12/9



有部デルチ

アクションとしての快適さは折り紙つき！ たま〜に視点が悪いなぁと思うこともありましたが、気にならないレベルだと思います。基本はこれまでと同じアクションなので、シリーズ経験者ならすんなり入っていけるはず。コルテックスとのコンビアクションは、アクションに幅を持たせているぶん、最初はうまく利用できなくてやきもき……。とはいえ、チュートリアルなどはしっかりしているのでプレイしながら操作を覚えられるのは○です。難易度もそれなりでボリュームもあるので、長く遊べそう。ただ、1度見たイベントはカットできてもいいんじゃないかなぁと思いました。

70

ダイック

PSを代表するACTの最新作ですが、これはクラッシュ大好きなお子さんはクリアできるのでしょうか？ 基本的な操作はジャンプ、スピンアタック、しゃがむという単純なもので、カンタンなのですが、とにかく難しい。とくにジャンプ時の距離感のつかみにくさや、クラッシュがコルテックスとくっついた状態の、重力を感じるコントローラ操作などは、お父さんでもたいへんなのでは？ でもクラッシュとコルテックスのタッグプレイやコンビアクションは、ほかのACTには見られないシステムで楽しいです。あと、男の人がハミングしてるみたいなBGMも好きかも♪

75

おくやん

3Dで表現されたフィールドを自由に移動するACT。主人公、クラッシュのアクションは少ないものの、コルテックス（敵）との協力プレイのおかげで見た目の楽しいアクションをたん能することができました。また、各ステージにはさまざまな謎解きや仕掛けなどがあるので、飽きずにプレイできましたね。ただ、ジャンプしたとき地上に映る影をもう少し濃くしてくれれば、空中でのキャラの制御がしやすかったと思いました。また、一度イベントシーンを見ても、カットすることはできず、リトライするときに何度も見せられるのはちょっとイライラしましたね。

70

城イトム

3Dフィールドを冒険していく、オーソドックスなACT。フィールド上には、隠されたアイテムやちょっとした謎解きがたくさん用意されており、発見に満ちたプレイを楽しめる。ただ、操作テクニックをみがく要素は抑え目で、生粋のACTファンには物足りないだろう。当たり判定やキャラの動きには、少々大味な印象を受けた。クラッシュとコルテックスが2人1組で行動するシーンをはじめ、アクションに変化を持たせようとした工夫もあるが、インパクトは薄い。グラフィックや演出のクオリティもイマイチに思えた。普通には楽しめるが、本作ならではの華には欠ける気がする。

60

ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎

ACT CERO 全年齢

12/16



有部デルチ

じつは『1』のときから気になっていたので、今回プレイできてラッキーでした。最初はどう操作すればいいのかとまどいましたが、親切なチュートリアルのおかげで基本はマスター。「VFXゲージ」を使って無意味にカッコいいアクションを決められるなど、「演じている」感を楽しめます。シルヴィアの回避ポーズを延々眺めてみたり！ ただ、謎解き部分は1度ハマると悩んじゃいそう。もうちょっとヒントがあってもいいのかな。あとは、敵が頑丈すぎるのも気になりました。ザコはもう少し弱いほうが爽快感があってよかったかも。それでもやめられない不思議な魅力ありですが！

80

ダイック

3頭身のヒーローを操作し、映画の演出のようなアクションをいかに使いこなして先に進むかを考えるのがおもしろいです。ボタン1つで周囲やプレイヤーの動きが遅くなる「スロー」や、プレイヤーが大きくなる「ズーム」で特殊な技やアクションができたり、また操作キャラが2人いるので、それぞれの専用技を駆使しなければいけない場所もあったりとなかなか頭を使います。仕掛けや謎解きは、ちょっとムズカシめかな。ステージもシビアなところがありました。戦闘は、軽快に攻撃が繰り出せる爽快さと、敵の攻撃を見切ってカウンターを入れる駆け引きが楽しかったです。

80

おくやん

奥行きのある横スクロールACT。キャラの動きが多彩なので、何も考えずただ攻撃するだけでも十分楽しいです。使用できるキャラが本作から2人となり、状況に合わせて使い分けて戦うことができました。敵の動きを遅くする「スロー」やジョーの動きが速くなる「マックスピード」など、「VFXパワー」と呼ばれる特殊能力を駆使して戦う楽しさがあります。また、その特殊能力を使った謎解きの難易度が高く、やりごたえがありました。ただ、チュートリアルでは基本的なアクションだけではなく、もう少し特殊能力の応用的な使い方も解説してほしかったですね。

80

城イトム

アクションと謎解きを並行して行っていく、独特のACT第2弾。全体的にていねいに作られており、完成度は高い。プレイヤーキャラの動きにクセがあるが、操作性そのものは良好だ。演出や、世界観の描写がすばらしく、開発者のセンスのよさを感じさせられた。このシリーズ独自の作用を持つ、主人公の特殊能力は斬新だし、それをからめた謎解きが、とてもおもしろい。新しい特殊能力も追加されており、前作を遊んだ人も新鮮な気分で謎解きを楽しめる。謎解きがメインのACTながら、よりインパクトのあるアクションや手順を研究する楽しみもあり、遊びごたえは十分だ。

85

テイルズ オブ リバース

RPG CERO 全年齢

12/16



有部デルチ

毎回さまざまな新要素を取り入れてくるシリーズですが、今回は一新！ といった感じです。しかも、3ラインバトルやフォルスゲージを使うSPのない戦闘など、どれもが個人的にGOODな進化。また、戦闘での称号がなくなるなど全体的にわずらわしいと思える部分がカットされ、シェイプアップしているのが○。あれこれ考えずに1つのことに没頭できるのがいい感じです。そのぶん最初はとまどいますが、ゲーム中の説明も親切なので問題ないはず。それだけに戦闘で仲間に明確な指示が出せなかったり、ストーリーに説明不足な点があるのはおしいところです。

90

ダイック

私がこれまでプレイしたシリーズのなかで、一番遊びやすかったです。システムが親切なのがよかったのかな。戦闘は、主人公以外のキャラはほぼオート戦闘なのですが、作戦に「作戦行動」「攻撃頻度」「術技条件」という3つのカテゴリがあり、より細かい作戦を指定できるのが○。さらに、その作戦は戦闘中でも変更可能なので、敵や戦況に合わせて対応できるのが便利なのです。物語の核をなす特殊能力である「フォルス」と術技の関係はちょっと複雑ですが、深く考えなくても遊べました（オイ）。あと、仲間キャラがいい味を出してて物語を進めるのが楽しかったです。

85

おくやん

とにかく戦闘が楽しいです。奥や手前など、移動できる範囲が3ラインしかありませんが、回り込んで敵の背後を取ったりなど、戦略性が高く、やりごたえがスゴクありました。また、各キャラに命令を細かく設定できるので、自分の思いどおりの戦いができましたね。戦闘中にも命令が変更できるので、状況に合わせた戦いが可能です。マップ移動中にセレクトボタンを押すことでキャラたちが会話（スクリーンチャット）してくれるので、ストーリーがわかりやすく便利でした。ただ、さまざまな回復効果がある料理があるとはいえ、回復術技が戦闘中にしか使えないのは不便でしたね。

90

城イトム

ダンジョン探索などのシステムは比較的オーソドックスながら、ACT要素も盛り込まれた戦闘が、とても凝っているRPG。そんな基本スタイルは従来のシリーズと同じだが、戦闘システムは一新されており、新鮮な気分でプレイできた。完成度は高い。また本作では、順を追ってシステムを学べる「バトルブック」を収録したり、その気になれば戦闘をすべてオートにしても十分に攻略可能にするなど、初心者にも配慮。作風こそ、やり込み派の通好みだが、その敷居の高さで初心者が挫折しないように、工夫されている。物語も“お約束”の展開ながら、十分おもしろく感じた。

90

今度はこれを遊べ!!

「これだけの数のMSを操作できるのは、人類の長年の夢だった（笑）」（おくやん）という『ガンダムvs.Zガンダム』。作中にはZZガンタムのMSも登場して、まさにシリーズ集大成的な作品です。また、「見た目のアクの強さで敬遠している人がいたら、絶対ソンしている」（有部）という『ジョー2』、「シリーズを重ねているのに、誰でも楽しめるように敷居を高くしないという意味で勉強になる作品」（ダイック）という『テイルズ オブ リバース』なども好評でした。

BUYERS GUIDE

DENGEKI Station バイヤーズガイド

いつも携帯してるものを確認してみました。電話、財布、自宅のカギ、i-Podなどなど。このなかに、いよいよPSPが加わるわけです。我ながら携帯しすぎな気がしています。

もうすぐ発売されるソフトを完全網羅！

新作カレンダー

PS2

12月8日発売のソフト
ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス

12月9日発売のソフト
ゴジラ怪獣大乱闘 ～地球最終決戦～
FIFA トータルフットボール 2
PSYVARIAR 2（サイヴァリア 2） ULTIMATE FINAL
ヴィクトリー・ウィングス ～ゼロ・パイロットシリーズ～
ソニック メガコレクション プラス
大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗
SIMPLE2000 シリーズ Vol.68 THE 逃走ハイウェイ ～名古屋－東京～
太鼓の達人 ゴー！ゴー！五代目
仮面ライダー剣（ブレイド）
機動戦士ガンダム ガンダム vs. Z ガンダム
クラッシュ・バンディクー5 え～っ クラッシュとコルテックスの野望？？
双恋 -フタコイ-

12月16日発売のソフト
RPGツクール
ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎
実況パワフルプロ野球11 超決定版
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
SuperLite2000 めざせ！チェスチャンピオン
テイルズ オブ リバース
ボボボーボ・ボーボボ 集まれ!!体感ボーボボ
レジェンズ 激闘！ サーガバトル

PSP

12月12日発売のソフト
ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー
麻雀格闘倶楽部（マージャンファイトクラブ）
みんなのGOLF ポータブル
リッジレーサーズ
ルミネス ―音と光の電飾パズル―
ARMORED CORE FORMULA FRONT

12月16日発売のソフト
真・三國無双
METAL GEAR ACID
ころん KOLLON
どこでもいっしょ
ことばのパズル もじぴったん大辞典
英雄伝説 ガガーブトリロジー 白き魔女

CHECKマークの見方

登場する女の子がかわいくて胸キュン！	コストパフォーマンスを考えてもお得！
鳥肌が立つほどグラフィックがスゴイ！	ストーリーや世界観から目が離せない！
登場するキャラクターが魅力的。	思わず時間を忘れるほどハマれる作品。
個性的で斬新なシステム。新発見がある。	BGMや効果音がとってもCOOL！
バトルが爽快。戦闘がとにかく楽しい。	原作も大人気。ファンなら必見の作品。

評価

評価の基準は編集部が独自に設定したものです。また、レビューでは紹介しきれなかったソフトもここで評価しているので、参考にしてください。

評価 S	すべてにおいて完成度が高い。ＤＰＳが万人にオススメできるソフト。
評価 A	ゲームバランスがよく、安心して遊べる一本。これで徹夜は確実!?
評価 B	平均的に水準を超えていて、価格以上の価値は絶対あるソフト。
評価 C	多少の惜しい部分を補える、キラリと光った魅力を備えるソフト。
評価 D	難点や改良点はあるが、そのジャンルが好きなら買いのソフト。
評価 E	もっとガンバレ！ いろいろな意味で次回作に期待したいソフト。

CEROレーティングマークの見方

CERO 12	このマークのソフトには、12歳以上を対象とした表現が含まれています。
CERO 15	このマークのソフトには、15歳以上を対象とした表現が含まれています。
CERO 18	このマークのソフトには、18歳以上を対象とした表現が含まれています。
CERO 全年齢	このマークのソフトは、すべての年齢が対象となるソフトです。
CERO 教育・データベース	このマークのソフトは、教育目的ソフト、データベースソフトです。

CEROレーティングマークとは、CERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）が行う、ゲームソフトについてのレーティング審査の結果を示すものです。レーティング審査はCERO倫理規定に基づいて実施、運営されています。詳しくはホームページ【http://www.cero.gr.jp】で確認してください。なお、この審査を受けていないソフト、審査が終了していないソフトについてはマークの掲載はありません。また、このレーティングマーク、およびレーティング審査のいずれも、販売規制や、それに準ずる制限、禁止を示すものではありません。

ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

PS2 RPG CERO 全年齢

発売日 発売中



評価 **S**

DATA
■スクウェア・エニックス
■¥8,800（税込¥9,240）
■MC2（178KB） （紹介記事はP.104～）

内容

さらに進化した国民的大作！

日本を代表するRPG『ドラゴンクエスト』シリーズの最新作。グラフィックがフル3Dになったほか、戦闘シーンでは敵だけでなく主人公たちもアクションを見せてくれる。また、各キャラごとの多彩なスキルを成長させることで、さまざまな特技を使えるようになる「スキルマスターシステム」や、アイテムを合成できる「錬金釜」など新システムが豊富。

コメント

GOOD フル3Dで描かれる世界はとても広大で、これまで以上に世界を冒険する感覚が味わえる。道に迷わないように看板が設置されているなど、親切な設計がうれしい。敵味方それぞれの戦闘シーンのアクションがとても多彩。3Dになっても戦闘のテンポがよく、快適なバトルを楽しめる。カジノなど、シリーズ恒例のお楽しみ要素も盛りだくさん。

BAD 世界地図を開いたときにスクロールすることができない。

CHECK

『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』は発売中ですが、今号での掲載となります。

ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス

PS2 SLG CERO 全年齢

発売日 発売中



評価 **A**

DATA
■コナミ
■¥6,980（税込¥7,329）
■MC2（1793KB） （紹介記事はP.154～）

内容

欧州を舞台に世界一の監督を目指せ！

クラブチームの監督となるSLG『ウイニングイレブンタクティクス』シリーズの最新作。今作では欧州6リーグを舞台に、プレイヤーは2004－05年シーズンの最新データを搭載したクラブの監督に就任し、欧州一を目指す。「練習ポイント」の振り分けや「戦術設定」など、前作以上にプレイヤーが介入できる場面が増え、選手の育成やクラブ運営が楽しめる。

コメント

GOOD 『WE 8』の思考エンジンが、本作用にアレンジして作られているため、試合中の選手の動きがリアルに再現されている。欧州の6リーグが舞台になっており、世界の有名スターを獲得できるのが楽しい。イタリア、オランダ、スペインの3リーグは、クラブや選手がすべて実名で再現されているほか、ユニフォームなども最新のものになっている。

BAD 最初に何をしていいか、指針となるものが見つけにくい。

CHECK

FIFA トータルフットボール2

PS2 SPG CERO 全年齢

発売日 12/9



評価 **B**

DATA
■エレクトロニック・アーツ
■¥2,980（税込¥3,129）
■MC2(1149KB)、2人プレイ可 （紹介記事はP.257）

内容

クラブ運営も"トータル"に楽しめる！

選手やクラブがすべて実名で登場する『FIFA』シリーズの最新作。前作に引き続き、ボールを持たないフリーの選手を思いどおりに動かせる「オフ・ザ・ボール」コマンドや、クラブチームを運営していく「フランチャイズモード」を搭載。また、今作でもオンライン対戦を楽しむことが可能。さらに、FIFA100周年を記念したDVDが同梱されている。

コメント

GOOD ボールを持った状態でR2ボタンを押すと、あらかじめ設定しておいた「オフ・ザ・ボール」コマンドのなかから状況に応じたものを自動的に発動してくれるようになった。過去のワールドカップのスーパープレイを収録したDVDがついて、2,980円という低価格は○。映像に合わせてサウンドトラックも同梱されており、サッカーを存分に楽しめる。

BAD ドリブルなど、選手の細かい動きを再現しきれていない。

CHECK

PSYVARIAR2 (サイヴァリア2) ULTIMATE FINAL

PS2 STG

発売日 12/9



評価 **B**

DATA
■サクセス
■¥6,980（税込¥7,329）
■MC2（131KB）

内容

バラまかれる敵弾を味方につけろ！

アーケードで人気のSTG『サイヴァリア2』の移植作。自機を敵や弾にかすらせることで、高得点と経験値を得られる「BUZZシステム」が特徴的。また、経験値を一定量ためるとレベルが上がり、攻撃性能もアップしていく。自機の被弾判定が非常に小さく設定されており、紙ひとえの回避をたん能できるなど、STG上級者がやり込める内容になっている。

コメント

GOOD 自機をシューティング重視タイプとBUZZ重視タイプから選択でき、難易度や戦い方に変化がつけられる。自機のレベルアップ時に無敵時間が発生するのもポイント。それを利用して、わざと敵や敵弾に突っ込み、高得点を狙うなどのスリリングな行動も楽しめる。ボスキャラが繰り出す画面いっぱいの攻撃も、バリエーション豊富でとても美しい。

BAD 迫力のあるBGMがほぼないため、ボス戦などの盛り上がりに欠ける。

CHECK

青色文字のタイトルはVol.291に掲載しています。
また、PSPのタイトルは『みんなのGOLF ポータブル』『どこでもいっしょ』以外のタイトルは次号以降での掲載となります。

ACT 太鼓の達人 ゴー!ゴー!五代目

発売日 12/9



評価 B

DATA
■ナムコ
■¥4,500(税込¥4,725)(※1)
■MC2(58KB)、2人プレイ可、専用コントローラ

内容
熱い魂を打ち鳴らせ!
和太鼓リズムアクションの最新作。音楽に合わせて太鼓型コントローラをたたくという簡単なシステム。今作ではさらに収録曲を増やし、おなじみの隠し曲も多数盛り込まれ、シリーズ最多の45曲となった。新システムとして、獲得できる得点が一定時間高くなる「ゴーゴータイム」が追加された。また、家庭用ならではのミニゲームも用意されている。

コメント
GOOD 基本的な音符は2種類しかないのでとてもわかりやすく、画面も見やすい。ほかの特殊な音符には、出てくるたびにたたき方の説明文が表示されるなど、覚える必要がほとんどない親切な設定になっている。有名な人気曲が多数収録されているので、誰でもすぐに楽しめる。実際に動いて遊ぶので、曲をクリアした際の達成感が大きい。
BAD 説明ボイスが飛ばせないので、1曲開始ごとに少し時間がかかる。

CHECK

ACT 機動戦士ガンダム ガンダム vs. Zガンダム

発売日 12/9



評価 A

DATA
■バンダイ
■¥6,800(税込¥7,140)
■MC2(231KB)、2人プレイ可 (紹介記事はP.58～、P.280)

内容
激動の宇宙世紀を駆け抜けろ!
絶大な人気を誇るロボットACTの最新作。本作では、新たに敵MSと戦い続ける「サバイバルモード」を追加。また、原作における主要キャラクターの視点で物語が展開されていく「宇宙世紀モード」も新要素の1つ。前作で搭載された僚機との連携攻撃「ハイパーコンビネーション」は「覚醒モード」として一新され、発動時の効果も選択可能になった。

コメント
GOOD ZZガンダムをはじめとする新規MSが多数参戦。そのほかのMSの性能の調整も行われており、バランスが絶妙。「宇宙世紀モード」では多くのキャラクターが登場し、進め方しだいでは原作とは違ったストーリーを楽しめる。アーケードモードではステージ選択の時点で難易度が表示されるようになり、プレイするうえでの目安になる。
BAD アーケードモードクリア時に与えられる階級の評価基準がわかりづらい。

CHECK

SPG みんなのGOLF ポータブル

発売日 12/12



評価 S

DATA
■SCE
■¥4,800(税込¥5,040)
■MSD(769KB) (紹介記事はP.212～)

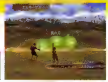
内容
いつでも手軽にみんなとゴルフ!
定番ゴルフゲームの『みんなのGOLF』がPSPで登場。簡単な操作でゴルフの奥深さが味わえるゲーム性は今までどおり。今作ではヘッドやボディなどのパーツを集めることで、キャラクターたちの能力がアップしていく成長要素が追加された。また、無線通信機能を使った「マッチプレイ」や、8人まで同時にコースを回る「リアル大会」も楽しめる。

コメント
GOOD 1人用の「チャレンジモード」をクリアしていくことで、遊べるコースやキャラクターなどが増えるため、コレクション要素が豊富。カップの数が複数あり、入れる場所によってポイントが変わる「新パットゴルフ」は斬新なおもしろさがある。「イージーモード」を使えば、初心者やゲームが苦手な人でも各要素を簡単に集めることが可能。
BAD 最初に選べるコースが1つのみ。コースの全体図をスクロールしづらい。

CHECK

ETC RPGツクール

発売日 12/16



評価 B

DATA
■エンターブレイン
■¥6,800(税込¥7,140)
■MC2(2705KB) (紹介記事はP.263)

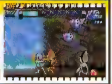
内容
オリジナルRPGを作ろう!
プレイヤーが自由にRPGを作成できる『ツクール』シリーズの最新作。魔法やアイテムの名称や効果などの細かなデータから、複雑なダンジョンマップや広大なフィールドマップなど、RPGに欠かせないすべての要素を、自分の手で作り出すことができる。さらに、戦闘をはじめ、すべてを3Dで作成することが可能で、グラフィック性も向上。

コメント
GOOD カスタマイズ可能なサンプルゲームや、魔法・アイテムのサンプルを使用して、手軽にゲームを作成できる。作成中は、ゲームの処理速度にかかわる、CPUなどの負荷率を参照できる。デバッグ機能を使ってのテストプレイが可能。
BAD 文字入力をする場面が多くあるが、USB接続のキーボードに対応していないので、コントローラからの操作だけでは面倒。作成したゲームのプレイデータの保存が3つまでしかできない。

CHECK

ACT ビューティフル ジョー2 ブラックフィルムの謎

発売日 12/16



評価 A

DATA
■カプコン
■¥6,648(税込¥6,980)
■MC2(202KB) (紹介記事はP.70～)

内容
ジョーの華麗なアクションが悪を撃つ!
「スロー」など、映画の特殊効果のようなVFXパワーを使って戦うビューティフルACT第2弾。ジョーとムービーランドの支配をたくらむ謎の組織・ゲドー軍との激しい戦いが繰り広げられる。また、今回からジョーの恋人・シルヴィアも変身ヒロインとして参戦。銃による遠距離攻撃と、行動を繰り返す新VFXパワー「リプレイ」を武器に戦う。

コメント
GOOD 物体の動きを遅くする「スロー」や、ズームアップして敵を魅了する「ズーム」などVFXパワーを使ったアクションは今回も迫力満点。プレイヤーの腕しだいで、どんどん華麗なアクションを決められる。ストーリー途中に挿入されるキャラたちのかけ合いによるムービーが楽しい。また、敵キャラや仕掛けにも新しいものが登場し、やりごたえは十分。
BAD 仕掛けの解き方のヒントが少なく、行き詰まってしまうことが多い。

CHECK

SPG 実況パワフルプロ野球11 超決定版

発売日 12/16



評価 A

DATA
■コナミ
■¥6,980(税込¥7,329)
■MC2(870KB)、2人プレイ可 (紹介記事はP.238～)

内容
球史に残るシーズンをキミの手に!
おなじみの野球SPG『パワプロ』の決定版が、2004年度終了時のデータで登場。「サクセス」では、前作『11』で最後の全国大会のみに出場した謎の大学、「栄光学院大学」編が追加された。さらに、280人のプロ野球OBと対決できる「対決! 伝説選手」や、サクセスで育成した選手を交換できる「パワプロ通信」などの新要素を搭載。

コメント
GOOD 「サクセス」の栄光学院大学編では、仲間と練習すると、仲間の調子や練習効率が上がっていく「テンションシステム」や、新たなイベントが追加され、前作をプレイした人でも楽しめる。「対決! 伝説選手」では、対戦OB選手ごとに専用の実況が用意されている。試合中の選手の動きがさらにリアルになり、前転キャッチなども再現されている。
BAD ゲームの難易度が若干高めなので、シリーズ経験者以外には敷居が高い。

CHECK

ACT METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

発売日 12/16



評価 S

DATA
■コナミ
■¥6,980(税込¥7,329)(※2)
■MC2(90KB) (紹介記事はP.20～)

内容
ゲーム史に残る傑作に潜入せよ!
『MGS』シリーズ3部作の完結編であり、「起源」となる物語が描かれるACT。フィールドにジャングルが加わり、「フードキャプチャー(動植物の捕食)」、「カムフラージュ(偽装)」、「キュアー(ケガの治療)」などの要素が追加された。また戦闘では「CQC(白兵戦闘術)」を使用した攻撃も可能になり、ゲームの進め方のバリエーションが向上。

コメント
GOOD 難易度によっては非常に簡単になり、ACTが苦手、またシリーズ初挑戦という人でも楽しめる。各部がていねいに作られていて、ポリゴンデモの視点が変えられたりコミカルな通信会話も聞けるなど、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に満載。『サルゲッチュ』とのコラボレーション「猿蛇合戦」のオマケモードも本編なみに楽しい。
BAD 初心者は、すべての操作を把握するのに時間がかかることも。

CHECK

ETC どこでもいっしょ

発売日 12/16



評価 A

DATA
■SCE
■¥4,800(税込¥5,040)
■MSD(800KB) (紹介記事はP.216)

内容
いろんな人とどこでもいっしょに
『どこでもいっしょ』の最新作がPSPに登場。トロをはじめ、5人のポケピにさまざまなコトバを教えると、ポケピがそのコトバを使ってお話ししてくれたり、街の看板などに教えたコトバが現れる。さらに、今作ではPSPの無線通信機能を使った、1対1での「めいし交換」や、最大8人同時に行える「しりとり」、「プレゼント交換」が楽しめるようになった。

コメント
GOOD PSPを相手に手渡してポケピと会話してもらったり、事前に入力しておいた質問に答えてもらう「ご紹介」モードが追加され、PSPを持っていない人とでも楽しめる。150種類以上の「ものもの」の説明に、教えた言葉が使われるため、予想外のおもしろい説明になることも。入力している文字から、単語を予想して候補を表示するシステムが快適。
BAD 文字の表示速度が遅く感じる。自分の名前に漢字を使用できない。

CHECK

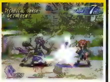
(※1)タタコン同梱版¥6,980(税込¥7,329)(※2)初回限定版¥12,800(税込¥13,440)

テイルズ オブ リバース

PS2 / RPG / CERO 全年齢

発売日 12/16

評価 S



DATA
■ナムコ
■¥6,800（税込¥7,140）
■MC2（81KB）（紹介記事はP.36～）

内容
テイルズ オブ の究極進化形態！
人気RPGの『テイルズ オブ』シリーズの最新作。プレイヤーは「フォルス」の力に目覚めたヴェイグや仲間たちを操り、ヒューマとガジュマという2つの種族が共存する世界、カレギアを冒険する。新たに、戦闘中3つのラインを移動できる「3ラインリニアモーションバトル」や、装備の攻撃力や特殊能力などを強化する「エンハンス」システムを搭載。

コメント
GOOD 仲間たちの掛け合いが見られる「スクリーンチャット」の、キャラクターの表情やセリフが多彩。術や技を使用することで、キャラクターの能力が強化される「フォルスキューブ」システムなど、戦闘を盛り上げる新システムが魅力。いのまたむつみ氏による暖かみのあるキャラクターデザインが魅力。
BAD システムが複雑なものもあるため、最初は覚えることが多く、操作にとまどう。

CHECK

ゴジラ怪獣大乱闘 ～地球最終決戦～

ACT / CERO 全年齢

発売日・内容 12/9 「ゴジラ」シリーズでおなじみの20体の怪獣が登場する格闘ACT。

評価 C



DATA
■アタリ
■¥5,800（税込¥6,090）
■MC2（252KB）4人プレイ可、MT2

コメント
GOOD やり込み要素のある「サバイバルモード」や、4人対戦が可能な「バトルロイヤルモード」など、モードが多彩。
BAD 当たり判定があいまいなほか、画面が見づらいなど、ゲームが大味。

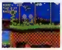
CHECK

ソニック メガコレクション プラス

ACT / CERO 全年齢

発売日・内容 12/9 ACT『ソニック』シリーズの歴史を集約したオムニバス作品。

評価 B



DATA
■セガ
■¥4,800（税込¥5,040）
■MC2（455KB）

コメント
GOOD 従来の横スクロールACTに加え、パズルゲームやピンボールなど、収録されているゲームの種類が豊富。
BAD 日本未発売のタイトルは、表記が英語になっているため、わかりづらい。

CHECK

仮面ライダー剣（ブレイド）

PS2 / ACT / CERO 全年齢

発売日・内容 12/9 人気特撮番組が多彩なモードを搭載した対戦ACTになって登場。

評価 B



DATA
■バンダイ
■¥5,800（税込¥6,090）
■MC2（42KB）、2人プレイ可

コメント
GOOD ゲームのメインとなる「ふういん」モードを進めることで、使える必殺技やキャラクターの数が次々に増えていく。
BAD 必殺技の成否が、ボタンを押すだけで決まるので駆け引きが少ない。

CHECK

ヴィクトリー・ウィングス ～ゼロ・パイロットシリーズ～

SLG / CERO 全年齢

発売日・内容 12/9 第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を史実にそって再現したSLG。

評価 B



DATA
■サミー
■¥4,800（税込¥5,040）
■MC2（270KB）

コメント
GOOD 「プラクティスモード」があり、初心者にも操作がわかりやすい。ミッションやミニゲームが豊富。
BAD ターゲットの変更がしにくく、自分の狙いたい敵にすぐに合わない。

CHECK

SIMPLE2000シリーズ Vol.68 THE 逃走ハイウェイ ～名古屋－東京～

ACT / CERO 12

発売日・内容 12/9 依頼人を救うため、名古屋から東京まで、激走するACT。

評価 C



DATA
■D3パブリッシャー
■¥2,000（税込¥2,100）
■MC2(58KB)（紹介記事はP.261）

コメント
GOOD 車をぶつけて壊したり、ほかの車を奪うなど逃走の緊張感を味わえる。
BAD 極端に車が曲がりやすいので、運転しづらい。奪った車はオプションで確認できるが、詳細が表示されない。

CHECK

クラッシュ・バンディクー5 え～っ クラッシュとコルテックスの野望?!?

ACT / CERO 全年齢

発売日・内容 12/9 宿敵コルテックスと協力し、エビル・ツインズを倒すのが目的。

評価 B



DATA
■ビベンディ ユニバーサル ゲームズ
■¥6,800（税込¥7,140）
■MC2（328KB）

コメント
GOOD 多彩なアクションを使い、ステージ中の罠をクリアするのが爽快。
BAD アクションの難易度が高い。イベントをスキップできず、失敗すると何度も見直すことになる。

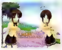
CHECK

双恋 -フタコイ-

PS2 / ETC / CERO 12

発売日・内容 12/9 双子の美少女たちと同時恋愛できる！ 全部で6組の双子が登場。

評価 B



DATA
■メディアワークス
■¥6,800（税込¥7,140）（※3）
■MC2（128KB）

コメント
GOOD 双子との会話中に挿入されるコミック表現が楽しい。シナリオも全60話以上用意されており、ボリューム満点。
BAD ストーリーの分岐点が多く、1組の双子の攻略に絞りにくい。

CHECK

ボボボーボ・ボーボボ 集まれ!!体感ボーボボ

ACT / CERO 全年齢

発売日・内容 12/16 EyeToyカメラを使い、バレーボールなどのミニゲームが楽しめる。

評価 C



DATA
■ハドソン
■¥4,500（税込¥4,725）（※4）
■MC2（647KB）、2人プレイ可

コメント
GOOD ボーボボたちを使ったユニークな内容のゲームが多く、ストーリーをクリアしてゲームを集める楽しみがある。
BAD ゲームによって敏感に反応する部分としない部分があり、操作しづらい。

CHECK

SuperLite2000 めざせ！チェスチャンピオン

PS2 / TBL

発売日・内容 12/16 思考エンジンの強化により、快適にチェスを楽しむことができる。

評価 C



DATA
■サクセス
■¥2,000（税込¥2,100）
■MC2（441KB）

コメント
GOOD オンラインに対応しているので、手軽に対人戦を楽しめる。チュートリアルがあり、初心者にもわかりやすい。
BAD 駒を3D表示にした場合、真上からの視点にできないので、見づらい。

CHECK

レジェンズ 激闘！ サーガバトル

ACT / CERO 全年齢

発売日・内容 12/16 はるか昔に存在した生物、レジェンズを復活させて戦うACT。

評価 B



DATA
■バンダイ
■¥6,800（税込¥7,140）
■MC2（87KB）（紹介記事はP.263）

コメント
GOOD 50種類以上のレジェンズをコレクションする楽しみがある。戦うことでレジェンズを成長させることができる。
BAD 難易度を変更できない。敗北時、コンティニューなどの救済措置がない。

CHECK

押忍！押忍！オレ的一本!!

担当編集、ライターが思い出のゲームを熱く語る、「オレ的一本!!」

SIMPLE2000シリーズ Vol.39漢のためのバイブル
THE友情アドベンチャー～炎多留・魂～
▶D3パブリッシャー ▶¥2,000（税込¥2,100）
▶MC2（293KB） ▶2003年10月30日

愛情よりも確かなもの……。それは友情！

今年も忌むべきこの季節がやってきました。そう、サイレントでホーリーなアレでございます。というか、すでに街はイルミネーションで彩られはじめていますね。ヤバい、溶かされる！（？） そこで今回は、あえて男同士の友情の素晴らしさが魅力の、AVG『炎多留』の思い出を語らせていただこうかと思います。ナオンなんて嫌いだ！ 本作の購入動機ですが、ぶっちゃけ話のネタにするためでした。低価格だし、笑えればいいかなぁ、ぐらいの。しかし、それは甘い考えだったのです……。本作のストーリーは、テレビ局のアナウンサーである主人公が、局長の策略によって左遷（させん）させられそうになったデスクを救うため、仲間（もちろん全員が男）とともに奮闘するというものです。とにかくこれが熱い！ そして泣ける……。友情とは何か？ 仕事とは何か？ その答えを、ボクはこのゲームで見つけました。（マジで！） ゲームは選択肢を選ぶタイプのオーソドックスなものですし、便利機能もそろっているので、普段ゲームをしない人にもオススメできる作品ですよ！ **（うさぎ団）**

ココが「技あり」!!

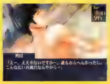
本作ではマップを移動し、お目当ての男性に会いに行きます。そして、移動先には、「トイレ」や「お風呂」なども用意されています。ここで男同士ならではのスキンシップが可能！



◀見てください、この幸せそうな顔。見ているこっちまで笑顔になってしまいそうですね。

あわせて一本!!

本作の魅力はなんといっても、漢（おとこ）たちの筋肉。気持ち悪いというなかれ、これがかっこいい男性の肉体なのです。ヨン様もビックリ！



◀引き締まったお尻が、とってもキュート。もちろん、キャラ全員にお風呂のCGがあります。

（※3）初回限定版¥9,800（税込¥10,290）（※4）EyeToyカメラ同梱版¥6,980（税込¥7,329）

電撃プレイステーションプレゼンツ 4コマ大作戦発動中 ですが…

8冊目！　電撃4コマ Vol.8は
次の次の号、来年2005年の
1月14日発売号の付録で
あります！　来年も4649！
電撃4コマ大賞開催中！



イラスト／戸部淑

電撃4コマ大賞作品大募集！　投稿規定

1：ゲームっぽい内容であること。特定のゲーム1本に依存したタイプの作品は、今回は募集しません。
2：連作であること。作品は15本、または29本からなる、連続したスタイルを取ってください。
しめ切り：2004年12/31
入賞作品は電撃4コマに掲載他、イカス賞品も！
作品には住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに。
データでの応募は右の通り。この説明で判らない場合やその他、質問などには封書でお問い合わせください。

←タイトルタテ、15mm
4コマ1本の原稿サイズ
タテ　225mm
ヨコ　65mm
セリフは横書きです。
←ひとつのコマのタテ、50mm
データでの応募は同サイズ
600〜1200dpi
メディアはCD-Rで

〒101-8305 (株) メディアワークス
DPSど　電撃4コマ大賞係

増刊電撃PS2はPS2用ディスク付きなのです！

電撃PS2 プレイステーション2

D75

D75は体験版が『デビル メイ クライ 3』『義経英雄伝』『獣王記』など8タイトル、ムービーは『GT4』など8タイトルを収録。SPECIALの『TOR』は、プロモーションムービーやイベントシーンの映像を多数収録。『MGS3』は「ミニシアター」として、爆笑間違いなし！　のおもしろ映像を収録。セーブデータも『九龍』『幻想IV』『ラクガキ王国2』など10タイトルをご用意。さらに誌面では『TOR』を大特集。攻略特集&吉積プロデューサー責任編集の特別コーナーを掲載！いろんな秘話がいっぱい聞けちゃうかも!?　そのほかの「ずんゲー」タイトルも『MGS3』をはじめ大充実の内容なのです！

12月17日：増刊DPS2 (D75 Vol.294)

体験版は『デビル メイ クライ 3』『ポップンミュージック10』

12月24日発売：本誌DPS Vol.295

付録は『テイルズ オブ リバース』、本誌は『MGS3』！

収録タイトル

●体験版
デビル メイ クライ 3、義経英雄伝、デスバイディグリーズ 鉄拳：ニーナ ウイリアムズ、獣王記 -PROJECT ALTERED BEAST-、イース -ナピシュテムの匣-、魔法先生ネギま！ 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い！、ポップンミュージック10、SIMPLE 2000シリーズ Vol.66 THE パーティー 右脳クイズ
●ムービー
グランツーリスモ4、ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎、ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special、ロマンシングサガ -ミンストレルソング-、ナノブレイカー、デジタル・デビル・サーガ ~アバタール・チューナー2~、バルダーズ・ゲート・ダーク・アライアンス・2、Zill O'll ~infinite~
●SPECIAL
テイルズ オブ リバース、メタルギアソリッド3 SNAKE EATER
●セーブデータ
九龍妖魔學園紀、幻想水滸伝IV、ラ・ピュセル 光の聖女伝説 2周目はじめました。、此花4 ~闇を祓う祈り~、ラクガキ王国2 魔王城の戦い、サクラ大戦V EPISODE0 ~荒野のサムライ娘~、スペクトラルフォース ラジカルエレメンツ、機神咆吼デモンベイン、プリンス・オブ・ペルシャ ~時間の砂~、その他

電撃Maniax 絶好調発売ちゅー！ 価格は税込 ¥2,300！

通常の本誌の14倍の読者ページと、DPS本誌陣などでおなじみのキャラたちが、大活躍のマンガが190ページ。さらに付録のパソコン用CD-ROMには過去の扉絵や増刊Dの全曲集（MP3）！まさに保存版。売っていたら確実に買い（というか多分、もう少しすると売り切れちゃいます）のこの一冊。担当者が地獄のふちを覗きながら、作りましたよ？

<電撃GPMの販売について>
PSソフト『高機動幻想 ガンパレード・マーチ』の攻略本「電撃ガンパレード・マーチ」は電撃Webショップでご購入可能です。
・電撃屋ドットコム　http://www.dengekiya.com/　・お問い合わせ：メディアワークス通販センター　03-5763-7158

電撃PlayStation Vol.293

2004年12月24日発行 第10巻 第34号 通巻289号



発行人 ―― 渡部雅人
編集人 ―― 倉西誠一
発行所 ―― メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集：03-5281-5222
広告：03-5281-5205
発売元 ―― 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業：03-3238-8605
印刷・製本 ―― 図書印刷
DTP ―― ローヤル企画
オノ・エーワン
東海創芸
カバーデザイン ―― グァバモリオカ
ロゴデザイン ―― デザインクレスト（朝倉哲也）

COVER
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



まんが●岩瀬さとみ

STAFF

- 電撃ゲームメディア総編集長　渡部雅人
- 編集長　倉西誠一
- 副編集長　松本剛、佐藤晴美
- デスク　羽岡義晴、本多昇、豊島秀介、遠藤雅、鴇田洋志
- 編集　池内亜蓉子、小倉力、北島幹雄、千木良章、西岡美道、宮崎龍之介、宮下雅史、小野瀬恵、古川朋久、森澤信彦、吉田健太郎、飯塚幸正、井口淳也、石田淳紀、柏又和宏、苅谷大明、高橋章輔、高橋智也、田中雅邦、中川大明、松本亮、宮崎洋平、宮田公彦、三輪邦宏、渡部秀
- ライター　本内新太郎、中村泰宏（CHI）、田島勝、川口一、松崎啓太郎、城イドム、佐藤光伸、中里一雅、鈴木祐子、三井一穂、佐々木麻里菜、片山和哉、中鉢貴之、山田英治、後藤宏典（風雲工房）、山下和幸、寺井涼、大野英士、荻野晴也、平出武志、平田陽介、井上寿治、奥田将春、川地誠、三輪玲子、宇佐美理沙、加藤宏美、西條一法、鈴木恵美、長谷川暢俊、松崎豊、染谷広人、足立庸介、上田辰也、江州梨恵、松下忠嗣、成毛篤志、木下勝、石丸裕賀、梅津康宏、大野洋毅、上志野雄一郎、平野智之、岡田幸生、前川晋、村田健太郎、田中弘二、トニー・ホンダ、久田直人、海老原幸治、如月かなめ、J
- アシスタント　渡辺隆行、遠藤沙記、細田正崇、野州悠佳理、相坂理恵
- デザイナー　斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、高野册、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、カワタヒロシ デザインルーム、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブスタジオ、田中晶子、510、市川正美、デザインクレスト、aflo design、杏珠（STUDIO H.M）、川又紀子、西荻図案、瀬川真由美、東海創芸、ローヤル企画
- カメラマン　外崎久雄、林久平、松田和弘、ENTANIYA
- 付録DISC制作　マイクロフィッシュ、安田達也、スタジオキューブ、コナミマーケティング（株）

おたよりの宛先

※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。
※バックナンバーをお求めの場合は、お近くの書店でご注文いただくか、角川書店ダイレクト販売グループ（049-259-1100 平日AM9～PM5）にお電話ください。また電撃屋ドットコム（URL:http://www.dengekiya.com/）でも取り扱っております。

広告索引 Vol.293 AD INDEX

増刊号のお知らせ

PlayStation 2 対応ROM付き増刊号

電撃PS2 プレイステーション2

増刊号D75 (Vol.294)は 12月17日(金)発売!

体験版も映像もたっぷり！

D75は、『デビル3』『ネギま！』『戦国英雄伝』『ポップン10』など体験版8本にくわえ、『TOR』『ロマサガ』『GT4』『MGS3』『いたストSP』『DDS2』などムービーも大ボリューム！

インターネットも電撃!!

DENGEKI Online.COM

平日毎日更新の大充実のゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、本誌レビュアーも参加しているレビューなど注目コンテンツ満載です!!

フリー編集・ゲームライター募集！

「電撃プレイステーション」では、フリー編集・ゲームライター・ゲーマーを募集します。応募される方は、①履歴書（希望職種明記）、②ゲーム紹介文（800文字程度）＋自己紹介文（ゲームへの思いなど）を「編集・ライター募集」係まで送ってください。書類選考のうえ、面接を行う方にのみ連絡いたします。

【応募資格】●編集部（御茶ノ水）まで1時間程度で通勤できる方 ●18歳以上（学生不可、経験不問、経験者は記事コピーを同封） ●常時、弊社での作業が可能な方 【しめ切り】12月17日（必着）（★）希望職種を封筒に明記のこと。

★：応募書類は返却いたしません。面接を行う方には、募集しめ切り後、約1カ月以内に連絡いたします。なお、電話での問い合わせは一切受け付けておりません。ご了承ください。

次号は、『TOR』など年末年始に楽しめるソフトを徹底攻略！

295号は、『TOR』を別冊ワイド付録で徹底攻略！ もちろん『MGS3』も大ボリューム攻略!! 『GT4』『DQⅧ』『機動戦士ガンダム』『決戦Ⅲ』『ステラデウス』など年末年始に楽しめるソフトは残らずフォローしています。『永遠のアセリア』『ロマサガ』『ランブルローズ』『ネギま！』など期待の新作情報も満載！

そのほかの掲載予定タイトル

ラジアータ ストーリーズ／ビューティフル ジョー 2／半熟英雄4／ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス／実況パワフルプロ野球11 超決定版／Zill O'll ～infinite～ など

電撃プレイステーション PlayStation No.1 PS専門誌!

次号Vol.295は 12月24日(金) 発売です!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※ソフト名の頭にある赤い丸囲みの数字は、P.202の読者アンケートを記入の際に、ご使用ください。

PlayStation 2

12月発売予定のソフト

1	8[illegible]	[illegible]nline ~飛龍の章~ チケット(オンライン専用)	コーエー	¥2940	RPG(※2)	144
2	8日	ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス	コナミ	¥7329	SLG	154・288・291
3	9日	ゴジラ怪獣大乱闘 ~地球最終決戦~	アタリ	¥6090	ACT	293
4	9日	FIFAトータルフットボール2	エレクトロニック・アーツ	¥3129	SPG	257・291
5	9日	テニスの王子様 RUSH&DREAM!	コナミ	¥7140	SLG	
6	9日	PSYVARIAR2(サイヴァリア2) ULTIMATE FINAL	サクセス	¥6980	STG	291
7	9日	ヴィクトリー・ウィングス ~ゼロ・パイロットシリーズ~	サミー	¥5040	SLG	293
8	9日	ソニック メガコレクション プラス	セガ	¥5040	ACT	293
9	9日	大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗	大都技研	¥4410	SLG	
10	9日	SIMPLE2000シリーズ Vol.68 THE 逃走ハイウェイ 名古屋-東京	D3パブリッシャー	¥2100	ACT	261・289・293
11	9日	SIMPLE2000シリーズ [illegible] Vol.22 [illegible] 野性の闘牌 THE ARCADE [illegible]	D3パブリッシャー	¥2100	TBL	
12	9日	太鼓の達人 ゴー!ゴー!五代目	ナムコ	¥4725	ACT	292
13	9日	太鼓の達人 ゴー!ゴー!五代目 タタコン同梱セット	ナムコ	¥7329	ACT	292
14	9日	仮面ライダー剣(ブレイド)	バンダイ	¥6090	ACT	293
15	9日	機動戦士ガンダム ガンダム vs Zガンダム	バンダイ	¥7140	ACT	58・280・290・292
16	9日	クラッシュ・バンディクー5 え~っ クラッシュとコルテックスの野望?!?	ビベンディ ユニバーサル ゲームズ	¥7140	ACT	290・293
17	9日	双恋 -フタコイ-	メディアワークス	¥7140	ETC	293
18	9日	双恋 -フタコイ- 初回限定版	メディアワークス	¥10290	ETC	293
19	15日	信長の野望 Online ~飛龍の章~	コーエー	¥7140	RPG	144
20	16日	RPGツクール	エンターブレイン	¥7140	ETC	263・292
21	16日	エンターブレインコレクション PANZER FRONT Ausf.B	エンターブレイン	¥3990	SLG	
22	16日	grand theft auto III(カプコレ)	カプコン	¥2940	ACT	
23	16日	ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎	カプコン	¥6980	ACT	70・290・292
24	16日	コーエー定番シリーズ WIN BACK	コーエー	¥1575	ACT	
25	16日	コーエー定番シリーズ 真・三國無双	コーエー	¥1764	ACT	
26	16日	実況パワフルプロ野球11 超決定版	コナミ	¥7329	SPG	238・289・292
27	16日	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	コナミ	¥7329	ACT	20・289・292・付録DVD
28	16日	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER 限定版	コナミ	¥13440	ACT	20・289・292・付録DVD
29	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	293
30	16日	テイルズ オブ リバース	ナムコ	¥7140	RPG	36・290・293
31	16日	ボボボーボ・ボーボボ 集まれ!! 体感ボーボボ	ハドソン	¥4725	ACT	293
32	16日	ボボボーボ・ボーボボ 集まれ!! 体感ボーボボ "EyeToy"カメラ同梱版	ハドソン	¥7329	ACT	293
33	16日	レジェンズ 激闘! サーガバトル	バンダイ	¥7140	ACT	263・293
34	22日	はじめの一歩 オール☆スターズ	ESP	¥3990	ACT	
35	22日	Kanon(ベスト版)	インターチャネル	¥3192	AVG	
36	22日	みずいろ(ベスト版)	インターチャネル	¥3045	AVG	
37	22日	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2	エレクトロニック・アーツ	¥7140	RCG	259
38	22日	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	エレクトロニック・アーツ	¥7140	RPG	66
39	22日	鬼武者 SPECIAL BOX『密書完結』	カプコン	¥7665	ACT	
40	22日	決戦III	コーエー	¥7140	SLG	74
41	22日	決戦III TREASURE BOX	コーエー	¥12390	SLG	74
42	22日	遙かなる時空の中で3	コーエー	¥7140	AVG	254
43	22日	遙かなる時空の中で3&2 ツインパック	コーエー	¥10290	AVG	254
44	22日	遙かなる時空の中で3 プレミアムBOX	コーエー	¥9240	AVG	254
45	22日	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special	スクウェア・エニックス	¥7140	TBL	72
46	22日	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ゾンビパニック	セガ	¥5040	ETC	260
47	22日	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ゾンビパニック キーボード同梱版	セガ	¥6090	ETC	260
48	22日	Baldur's Gate Dark Alliance II (バルダーズゲート ダークアライアンス II)	セガ	¥7140	A・RPG	150
49	22日	K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!	D3パブリッシャー	¥6090	SPG	
50	22日	幕末恋華・新選組	D3パブリッシャー	¥5040	AVG	262
51	22日	なついろ~星屑のメモリー~	プリンセスソフト	¥7140	AVG	
52	22日	なついろ~星屑のメモリー~ 初回限定版	プリンセスソフト	¥8190	AVG	
53	28日	ToHeart 2	アクアプラス	¥7140	AVG	252
54	28日	ToHeart 2 初回限定版	アクアプラス	¥8379	AVG	252
55	28[illegible]	ToHeart&ToHeart 2 [illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	252
56	28[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	FTG	279
57	28[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	FTG	279
58	28日	グランツーリスモ4	SCE	¥7665	RCG	52
59	30日	Cherry blossom ~チェリーブロッサム~	TAKUYO	¥7140	AVG	

冬発売予定のソフト

60	冬	学園ヘヴン おかわりっ!	インターチャネル	未定	AVG	
61	冬	Def Jam ファイト・フォー・ニューヨーク(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	FTG	
62	冬	ロックマンX8	カプコン	¥6090	ACT	
63	冬	Angel's Feather -黒の残影-	GNソフトウェア	未定	RPG	
64	冬	Angel's Feather -黒の残影- 初回限定版	GNソフトウェア	未定	RPG	
65	冬	RACING BATTLE -C1 GRAND PRIX-	元気	¥7140	RCG	
66	冬	イース -ナピシュテムの匣-	コナミ	未定	A・RPG	
67	冬	イース -ナピシュテムの匣- 初回限定版	コナミ	未定	A・RPG	
68	冬	永遠のアセリア -この大地の果てで-	ザウス/日本一ソフトウェア	未定	SLG	
69	冬	真・爆走デコトラ伝説 ~天下統一頂上決戦~	スパイク	¥7140	RCG	
70	冬	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	未定	ETC	
71	冬	絢爛舞踏祭	SCE	未定	SLG	
72	冬	影牢II -Dark illusion-	テクモ	未定	ACT	
73	冬	いちご100% ストロベリーダイアリー	トミー	未定	SLG	
74	冬	eJay Clubworld	ハムスター	¥6090	ETC	
75	冬	ハローキティのピコピコ大作戦!	ハムスター	¥5040	ACT	
76	冬	らぶドル~Lovely Idol~	プリンセスソフト	未定	SLG	
77	冬	ルーン プリンセス	プリンセスソフト	未定	AVG	
78	冬	World's end	プリンセスソフト	未定	AVG	
79	冬	ARMORED CORE FORMULA FRONT	フロム・ソフトウェア	未定	SLG	
80	冬	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	¥7140	ACT	

2005年1月発売予定のソフト

81	1[illegible]	サ[illegible]ライウエスタン [illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
82	6日	バズロッド~フィッシングファンタジー~	スターフィッシュ	¥7140	SPG	
83	6日	零式艦上戦闘記 TAITO BEST	タイトー	¥2940	SLG	
84	6日	SIMPLE2000シリーズ Vol.69 THE ボードゲームコレクション	D3パブリッシャー	¥2100	TBL	
85	6日	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.23 プロジェクトミネルヴァ プロフェッショナル	D3パブリッシャー	¥2100	ACT	
86	6日	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.24 魔界転生	D3パブリッシャー	¥2100	RPG	
87	6日	デジモンワールドX	バンダイ	¥7140	A・RPG	265
88	13日	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	エレクトロニック・アーツ	¥7140	STG	258
89	13日	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	エレクトロニック・アーツ	¥7140	SLG	263
90	13日	義経英雄伝	フロム・ソフトウェア	¥7140	ACT	76
91	20日	新紀幻想 スペクトラルソウルズ II	アイディアファクトリー	¥7140	S・RPG	90
92	20日	新紀幻想 スペクトラルソウルズ II 限定版	アイディアファクトリー	¥9240	S・RPG	90
93	20日	ターミネーター3 ザ・レデンプション	アタリ	¥7140	ACT	
94	20日	モンスターハンターG	カプコン	¥4990	ACT	248・281
95	20日	風雲 幕末伝	元気	¥7140	ACT	256
96	20日	信長の野望・天下創世 with パワーアップキット	コーエー	¥11340	SLG	
97	20日	ホビットの冒険 ロードオブザリング はじまりの物語	コナミ	¥6090	ACT	
98	20日	魔法先生ネギま! 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い! 優等生版	コナミ	¥6090	AVG	
99	20日	魔法先生ネギま! 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い! 特待生版	コナミ	¥7140	AVG	
100	20日	トップをねらえ!	バンダイ	¥7140	A・AVG	
101	20日	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド2nd	ブロッコリー	¥8190	AVG	
102	27日	三洋パチンコパラダイス11 ~新海とさらば銀玉の狼~	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040	SLG	
103	27日	デジタル・デビル・サーガ~アバタール・チューナー2~	アトラス	¥7329	RPG	
104	27日	GIRLSブラボー R15	角川書店	¥7140	AVG	265
105	27日	GIRLSブラボー R15 DXパック	角川書店	¥9240	AVG	265
106	2[illegible]	Memories Off AfterRain [illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	98
107	27日	Memories Off AfterRain Vol.1 折鶴 SPECIAL EDITION	キッド	¥7140	AVG	98
108	27[illegible]	[illegible]MO [illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
109	27日	NANOBREAKER(ナノブレイカー)	コナミ	¥7329	ACT	94
110	27日	ラジアータ ストーリーズ	スクウェア・エニックス	¥8190	RPG	62
111	27日	獣王記 -PROJECT ALTERED BEAST-	セガ	¥7140	ACT	
112	27日	ぴゅあぴゅあ 耳としっぽのものがたり	データム・ポリスター	¥7350	AVG	
113	27日	スロッターUPコア6 爆炎打!巨人の星II	ドラス	¥4620	SLG	
114	27日	デス バイ ディグリーズ 鉄拳:ニーナ・ウィリアムズ	ナムコ	¥7140	A・AVG	
115	27日	宇宙戦艦ヤマト 暗黒星団帝国の逆襲	バンダイ	¥7140	SLG	
116	27日	Another Century's Episode	バンプレスト	¥7329	ACT	
117	27日	エンゼル☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ!	ビオーネソフト	¥7140	AVG	
118	27日	エンゼル☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ! スペシャルパック版	ビオーネソフト	¥8715	AVG	
119	27日	リムランナーズ	フォグ	¥7140	AVG	
120	20日	怪盗アプリコット 完全版	TAKUYO	¥7140	AVG	
121	20[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
122	1月	ちゅ~かな雀士 てんほー牌娘	ジェネックス	¥7140	TBL	
123	1月	ちゅ~かな雀士 てんほー牌娘 コレクターズエディション	ジェネックス	¥9240	TBL	
124	1月	ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆(トリプルスター)	ジェネックス	¥7140	SLG	264
125	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	

2005年2月発売予定のソフト

126	3日	VM JAPAN(ブイエムジャパン)	アスミック・エース エンタテインメント	¥7140	S・RPG	
127	3日	エキサイティングプロレス6 SMACKDOWN! VS RAW	ユークス	¥7140	SPG	
128	10日	新選組群狼伝	セガ/ノット	¥7140	ACT	
129	17日	新世紀勇者大戦	アトラス	¥7329	S・RPG	
130	17日	Devil May Cry 3(デビル メイ クライ 3)	カプコン	¥6980	ACT	234
131	17日	ランブルローズ	コナミ	¥7329	SPG	242
132	17日	SIMPLE2000シリーズ Vol.[illegible] THE [illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
133	17日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
134	17日	SIMPLE2000シリーズ Vol.72 THE 任侠	D3パブリッシャー	¥2100	ACT	
135	17日	D1グランプリ	ユークス	¥7140	RCG	
136	24日	月は切り裂く ~探偵 相楽恭一郎~	アイディアファクトリー	¥7140	AVG	
137	24日	月は切り裂く ~探偵 相楽恭一郎~ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240	AVG	
138	24日	120円の春 ¥120Stories	インターチャネル	¥3045	AVG	
139	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
140	24日	キャッス[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
141	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
142	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
143	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
144	24日	Like Life an hour 通常版	GNソフトウェア	¥7140	AVG	
145	24[illegible]	Like Life an hour 初回限定版	GNソフトウェア	¥8190	AVG	
146	24[illegible]	ウイニングポスト6 2005年度版	[illegible]	[illegible]	SLG	263
147	24[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	263・265
148	24[illegible]	[illegible] 3 2005年度版	[illegible]	[illegible]	ACT	265
149	24日	大戦略VII EXCEED(ダイセンリャクセブン エクシード)	システムソフト・アルファー	¥7140	SLG	
150	2[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
151	24日	サクラ大戦3 ~巴里は燃えているか~	セガ	¥5040	AVG	
152	24日	彩京シューティングコレクション Vol.3 ソルディバイド&ドラゴンブレイズ	タイトー	¥6090	STG	
153	24日	ツキヨニサラバ	タイトー	¥7140	ACT	96
154	24日	ギャラクシーエンジェル Eternal Lovers スタンダードパッケージ	ブロッコリー	¥7140	SLG	
155	24日	ギャラクシーエンジェル Eternal Lovers スペシャルパッケージ	ブロッコリー	¥9240	SLG	
156	24日	ギャラクシーエンジェル3本セット エターナルパック	ブロッコリー	¥14490	SLG	
157	24日	マイホームをつくろう2 匠	[illegible]	[illegible]	SLG	265
158	24日	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン ジャングルストーム	ユービーアイソフト	¥7140	ACT	
159	2月	Memories Off AfterRain Vol.2 想演	キッド	¥5040	AVG	
160	2月	Memories Off AfterRain Vol.2 想演 SPECIAL EDITION	キッド	¥7140	AVG	
161	2月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
162	2月	Zill O'll ~infinite~	コーエー	¥7140	RPG	
163	2月	ドラゴンボールZ3	[illegible]	[illegible]	ACT	
164	2月	何処へ行くの、あの日 ~光る明日へ…~ 通常版	プリンセスソフト	¥7140	AVG	265
165	2月	何処へ行くの、あの日 ~光る明日へ…~ 初回限定版	プリンセスソフト	¥8820	AVG	265
166	2月	天星 ソードオブデスティニー	マーベラスインタラクティブ	未定	ACT	

2005年3月発売予定のソフト

167	1[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	84
168	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	84
169	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
170	3月	あずみ	ESP	¥7140	ACT	
171	3月	メイプルカラーズ(仮)	角川書店	¥7140	AVG	
172	3月	Memories Off AfterRain Vol.3 卒業	[illegible]	[illegible]	AVG	
173	3月	Memories Off AfterRain Vol.3 [illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
174	3月	この晴れた空の下で	スターフィッシュ	¥7140	AVG	
175	3月	Fallout BROTHERHOOD OF STEEL(仮)	セガ	未定	A・RPG	
176	3月	BLEACH[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	
177	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	126
178	3月	イースIII ~ワンダラーズ フロム イース~	タイトー	¥6090	A・RPG	
179	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	265

2005年春以降発売予定のソフト

180	春	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定	A・AVG	
181	春	グローランサーIV Return	アトラス	未定	AVG	
182	春	好きなものは好きだからしょうがない!! -White Flower- Sukisyo! Episode #04	インターチャネル	未定	AVG	
183	春	斑霧(ムラギリ)	インターチャネル	¥7560	AVG	
184	春	リアライズ(仮)	インターチャネル	¥7560	AVG	
185	春	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNKプレイモア	未定	未定	
186	春	THE KING OF FIGHTERS'95~97(3IN1)	SNKプレイモア	未定	未定	
187	春	THE KING OF FIGHTERS'98~00(3IN1)	SNKプレイモア	未定	未定	
188	春	ティンクルスタースプライツ(仮)	SNKプレイモア	未定	未定	
189	春	幕末浪漫 月華の剣士(2IN1)	SNKプレイモア	未定	未定	
190	春	Train Simulator 京成・都営・京急(仮)	音楽館	¥7140	SLG	
191	春	killer7	カプコン	未定	A・AVG	250
192	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A・AVG	
193	春	人類捜査☆桿ポニ エイリアンVSエイリアン	グローバル・A・エンタテインメント	¥6279	ACT	
194	春	NANA(仮)	コナミ	未定	SLG	
195	春	プリンセスメーカー4(仮)	ジェネックス	未定	SLG	
196	春	ファイナルファンタジーXII	スクウェア・エニックス	未定	RPG	
197	春	ロマンシング サガ -ミンストレルソング-	スクウェア・エニックス	未定	RPG	
198	春	シャイニング・フォース	セガ	未定	RPG	
199	春	イースIV	タイトー	未定	A・RPG	
200	春	すい[illegible]とし[illegible]ずん	TAKUYO	未定	AVG	
201	春	[illegible]語り[illegible]ューアル版	TAKUYO	未定	AVG	
202	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	FTG	
203	春	天外魔境III NAMIDA	ハドソン	未定	RPG	
204	春	天外魔境III NAMIDA ~宝箱~(デラックスパック)	ハドソン	未定	RPG	

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
205	春	スチームボーイ	バンダイ	未定／ACT	
206	春	聖闘士星矢(仮)	バンダイ	未定／ACT	
207	春	冒険王ビィト ダークネスセンチュリー	バンダイ	未定／A・RPG	
208	春	義経紀	バンプレスト	未定／ACT	
209	春	紅忍(レッドニンジャ) 血河の舞	ビベンディ ユニバーサル ゲームズ	¥7140／A・AVG	
210	夏	サクラ大戦V～さらば愛しき人よ～	セガ	未定／AVG	

2005年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
211	2005年	絶体絶命都市2 -凍てついた記憶たち-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／ACT	
212	2005年	SHUFFLE!(仮)	角川書店	未定／AVG	
213	2005年	バイオハザード4	カプコン	未定／A・AVG	
214	2005年	RED DEAD REVOLVER(レッドデッドリボルバー)	カプコン	未定／ACT	
215	2005年	ガイザード レボリューション ～僕らは想いを身に纏う～	キッド	未定／AVG	
216	2005年	マビノ×スタイル	キッド	未定／AVG	
217	2005年	S.L.A.I. STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL	コナミ	未定／ACT	
218	2005年	OZ(仮)	コナミ	未定／ACT	
219	2005年	ザ・ランブルフィッシュ	サミー	未定／FTG	
220	2005年	高速機動隊 ～World Super Police～	ジャレコ	未定／ACT	
221	2005年	フロントミッション オンライン	スクウェア・エニックス	未定／ACT	246
222	2005年	セガラリー2005	セガ	¥7140／RCG	
223	2005年	GENJI	SCE	未定／A・AVG	
224	2005年	SIREN2(サイレン2)	SCE	未定／AVG	
225	2005年	ワンダと巨像	SCE	未定／ACT	
226	2005年	ゾイドインフィニティ フューザーズ	トミー	未定／FTG	
227	2005年	幽★遊★白書 FOREVER	バンプレスト	未定／FTG	
228	2005年	Quartett! ～THE STAGE OF LOVE～	プリンセスソフト	未定／AVG	
229	2005年	空色の風琴 Remix	プリンセスソフト	未定／AVG	
230	2005年	メタルウルフ REV	プリンセスソフト	¥7140／AVG	
231	2005年	メタルウルフ REV 初回限定版	プリンセスソフト	¥8190／AVG	
232	2005年	スクールランブル	マーベラスインタラクティブ	未定／未定	
233	2005年	舞-HiME The Another(仮)	マーベラスインタラクティブ	未定／AVG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
234	未定	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
235	未定	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
236	未定	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
237	未定	そして僕らは、…and he said	インターチャネル	未定／AVG	
238	未定	3D リアル ドライブ(仮)	ヴィアール ワン	未定／RCG	
239	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
240	未定	メタルスラッグ5	SNK プレイモア	未定／ACT	
241	未定	ALONE IN THE DARK(アローン・イン・ザ・ダーク) THE NEW NIGHTMARE	カプコン	¥7140／AVG	
242	未定	大神(OKAMI)	カプコン	未定／A・AVG	
243	未定	Catan(カタン)	カプコン	無料／TBL	
244	未定	DEMENTO(デメント)	カプコン	未定／A・AVG	
245	未定	首都高バトル オンライン(仮)	元気	未定／RCG	
246	未定	エンスージア プロフェッショナルレーシング	コナミ	未定／RCG	
247	未定	幻星神ジャスティライザー(仮)	コナミ	未定／ACT	
248	未定	ときめきメモリアル Girl's Side2(仮)	コナミ	未定／SLG	
249	未定	リモートコントロールダンディSF 星の子供たち(仮)	コナミ	未定／ACT	
250	未定	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳 Plus	サミー	未定／SLG	
251	未定	ウォレスとグルミット(仮)	ジャレコ	¥6090／ACT	
252	未定	アンブロシア オデッセイ	スクウェア・エニックス	未定／RPG	
253	未定	キングダム ハーツII	スクウェア・エニックス	未定／RPG	132
254	未定	ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-	スクウェア・エニックス	未定／未定	
255	未定	半熟英雄4 ～7人の半熟英雄～	スクウェア・エニックス	未定／S・RPG	
256	未定	[illegible]	[illegible]	ETC(※1)	
257	未定	フロントミッション5(仮)	[illegible]	未定	
258	未定	NINJA PROJECT(仮)	スパイク	未定／ACT	
259	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
260	未定	SEGA AGES 2500シリーズ アレックスキッドのミラクルワールド(仮)	3Dエイジス	¥2625／ACT	
261	未定	SEGA AGES 2500シリーズ ファンタシースター ～千年紀の終わりに～(仮)	3Dエイジス	¥2625／RPG	
262	未定	SEGA AGES 2500シリーズ ベア・ナックル 怒りの鉄拳(仮)	3Dエイジス	¥2625／ACT	
263	未定	SEGA AGES 2500シリーズ ラストブロンクス／東京番外地(仮)	3Dエイジス	¥2625／FTG	
264	未定	KOUMA/降魔(仮)	セガ	未定／A・AVG	
265	未定	サクラ大戦物語 帝都編(仮)	セガ	未定／AVG	
266	未定	桜姫錦絵巻(仮)	セガ	未定／ACT	
267	未定	サルゲッチュ3(仮)	SCE	未定／未定	
268	未定	イースV	タイトー	未定／A・RPG	
269	未定	TECMO SPORTS 爆烈キング(仮)	テクモ	未定／SPG	
270	未定	BREAKER(ブレイカー)	テクモ	未定／ACT	
271	未定	RUNE CHASER(ルーンチェイサー)(仮)	ナムコ	未定／RCG	
272	未定	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／ACT	

PlayStation Portable

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
273	12日	ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー	カプコン	¥5040／FTG	220
274	12日	麻雀格闘倶楽部(マージャンファイトクラブ)	コナミ	¥5040／TBL	221
275	12日	みんなのGOLF ポータブル	SCE	¥5040／SPG	212・292
276	12日	リッジレーサーズ	ナムコ	¥5040／RCG	219
277	12日	ルミネス －音と光の電飾パズル－	バンダイ	¥3990／PZG	214
278	12日	ARMORED CORE FORMULA FRONT	フロム・ソフトウェア	¥5040／SLG	217
279	16日	真・三國無双	コーエー	¥5544／ACT	218
280	16日	METAL GEAR ACID	コナミ	¥5040／SLG	210・付録DVD
281	16日	ころん KOLLON	サイバーフロント	¥2625／PZG	
282	16日	どこでもいっしょ	SCE	¥5040／ETC	216・292
283	16日	ことばのパズル もじぴったん大辞典	ナムコ	¥4725／PZG	
284	16日	英雄伝説 ガガーブトリロジー 白き魔女	バンダイ	¥5040／RPG	204
285	22日	麻雀大会	コーエー	¥4410／TBL	
286	22日	パズルボブルポケット	タイトー	¥5040／PZG	
287	22日	AI囲碁	マーベラスインタラクティブ	¥3990／TBL	
288	22日	AI将棋	マーベラスインタラクティブ	¥3990／TBL	
289	22日	AI麻雀	マーベラスインタラクティブ	¥3990／TBL	
290	24日	ぷよぷよフィーバー	セガ	¥5040／PZG	
291	30日	ピポサルアカデミ～ア -どっさり サルゲ～大全集	SCE	¥5040／ACT	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
292	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A・RPG	

2005年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
293	27日	Mobile Train Simulator＋電車でGO! 東京急行編	音楽館	¥5040／SLG	
294	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	208

2005年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
295	17日	ニード・フォー・スピード・アンダーグラウンド ライバルズ	エレクトロニック・アーツ	¥5040／RCG	261
296	24日	新天魔界 ～GOC IV アナザサイド～	アイディアファクトリー	¥5040／S・RPG	

2005年春以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
297	春	グランツーリスモ4モバイル(仮)	SCE	未定／RCG	
298	春	BLEACH(仮)	SCE	未定／FTG	
299	春	インテリジェント・ライセンス(仮)	ナウプロダクション	未定／PZG	
300	春	彼岸島(仮)	ナウプロダクション	未定／AVG	
301	2005年	ぷらすぷらむ2 again(仮)	TAKUYO	未定／PZG	
302	2005年	はしがりエンプーサ	TAKUYO	未定／SLG	

2006年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
303	2006年	クライシス コア ファイナルファンタジーVII(仮)	スクウェア・エニックス	未定／A・RPG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
304	未定	ビジュアルノベルシリーズ(仮)	アクアプラス	未定／AVG	
305	未定	EX人生ゲームPSP(仮)	アトラス	未定／TBL	
306	未定	峠MAXPSP(仮)	アトラス	未定／RCG	
307	未定	プリンセスクラウンPSP(仮)	アトラス	未定／A・RPG	
308	未定	ペルソナPSP(仮)	アトラス	未定／RPG	
309	未定	エデュケーショナルゲーム	イマジニア	未定／ETC	
310	未定	KOF(仮)	SNK プレイモア	未定／FTG	
311	未定	エンジェルコレクション(仮)	エム・ティー・オー	未定／ETC	
312	未定	パズルゲーム(仮)	エム・ティー・オー	未定／PZG	
313	未定	タイガー・ウッズ PGA TOUR(R)	エレクトロニック・アーツ	未定／SPG	
314	未定	デビルメイクライ シリーズ	カプコン	未定／ACT	
315	未定	ビューティフル ジョー シリーズ	カプコン	未定／ACT	
316	未定	虫(仮)	グローバル A エンタテインメント	未定／SLG	
317	未定	戦国キャノン(仮)	クロスノーツ・彩京	未定／STG	
318	未定	首都高バトル(仮)	元気	未定／RCG	265
319	未定	三國志(仮)	コーエー	未定／SLG	
320	未定	イース －ナピシュテムの匣(仮)	コナミ	未定／A・RPG	
321	未定	ウイニングイレブン シリーズ(仮)	コナミ	未定／SPG	
322	未定	コーデッド アームズ	コナミ	未定／STG	
323	未定	パワフルプロ野球 シリーズ(仮)	コナミ	未定／SPG	
324	未定	雀メイト	サクセス	未定／TBL	
325	未定	実戦パチスロ必勝法! シリーズ(仮)	サミー	未定／SLG	
326	未定	ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン	スクウェア・エニックス	未定／未定	
327	未定	RS Revolution(仮)	スパイク	未定／RCG	
328	未定	グラフィカルアドベンチャーゲーム(仮)	セガ	未定／未定	
329	未定	新感覚コミュニケーションゲーム(仮)	セガ	未定／未定	
330	未定	デジタルペット(仮)	セガ	未定／未定	
331	未定	Project S(仮)	セガ	未定／未定	
332	未定	マルチ対戦スポーツゲーム(仮)	セガ	未定／未定	
333	未定	RPG(仮)	SCE	未定／RPG	
334	未定	MMORPG(仮)	SCE	未定／RPG	
335	未定	KARAOKE(仮)	SCE	未定／ETC	
336	未定	GAMES(仮)	SCE	未定／ETC	
337	未定	攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX	SCE	未定／ACT	
338	未定	サルゲッチュP!	SCE	未定／ACT	
339	未定	ダービータイム	SCE	未定／SLG	
340	未定	天地の門	SCE	未定／A・RPG	
341	未定	TALKMAN	SCE	未定／未定	
342	未定	Novel(仮)	SCE	未定／ETC	
343	未定	ポポロクロイス物語 ～ピエトロ王子の冒険～	SCE	未定／RPG	
344	未定	Red Line(仮)	SCE	未定／ETC	
345	未定	スペースインベーダー(仮)	タイトー	未定／STG	
346	未定	パズルゲーム(仮)	D3パブリッシャー	未定／PZG	
347	未定	KARAKURI(仮)	テクモ	未定／ACT	
348	未定	テクモ マイ ジェネレーション(仮)	テクモ	未定／ETC	
349	未定	どこでも楽勝! パチスロ宣言(仮)	テクモ	未定／SLG	
350	未定	アクションゲーム	トミー	未定／ACT	
351	未定	ドラスロット2 主役は銭形	ドラス	未定／SLG	
352	未定	ドラスロット・スーパーハナハナ－30	ドラス	未定／SLG	
353	未定	太鼓の達人(仮)	ナムコ	未定／ACT	
354	未定	T.O.E.(仮)	ナムコ	未定／RPG	
355	未定	ナムコミュージアム(仮)	ナムコ	未定／ETC	
356	未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	未定／S・RPG	
357	未定	天外魔境シリーズ(仮)	ハドソン	未定／RPG	
358	未定	ボンバーマンシリーズ(仮)	ハドソン	未定／ACT	
359	未定	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／未定	
360	未定	ドラゴンボールZ(仮)	バンダイ	未定／未定	
361	未定	NARUTO-ナルト-(仮)	バンダイ	未定／未定	
362	未定	パトレイバー(仮)	バンダイ	未定／未定	
363	未定	ワンピース(仮)	バンダイ	未定／未定	
364	未定	スーパーロボット大戦(仮)	バンプレスト	未定／未定	
365	未定	キングスフィールド(仮)	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	
366	未定	新機軸アドベンチャーゲーム(仮)	フロム・ソフトウェア	未定／AVG	
367	未定	天誅(仮)	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	
368	未定	川のぬし釣り シリーズ	マーベラスインタラクティブ	未定／RPG	
369	未定	パイロットになろう シリーズ	マーベラスインタラクティブ	未定／SLG	
370	未定	牧場物語 シリーズ	マーベラスインタラクティブ	未定／SLG	
371	未定	東大将棋ポータブル(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
372	未定	キノの旅 the Beautiful World	メディアワークス	未定／AVG	
373	未定	プロレス(仮)	ユークス	未定／SPG	
374	未定	探偵 神宮寺三郎(仮)	ワークジャム	未定／AVG	

PlayStation

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
375	16日	コーエー定番シリーズ 大航海時代外伝 PORTO ESTADO	コーエー	¥1575／SLG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
376	未定	ぱのぱーと	アテナス	¥5040／TBL	
377	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
378	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
379	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥6279／S・RPG	
380	未定	ALONE IN THE DARK(アローン・イン・ザ・ダーク) THE NEW NIGHTMARE	カプコン	¥6090／AVG	
381	未定	ARKS1000～目指せ 究極の召還士～(仮)	クレオインベンション	未定／AVG	
382	未定	GRJDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
383	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
384	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
385	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
386	未定	FOUR／フォー	タイヒューマンシステムズ	¥2625予定／PZG	
387	未定	駄菓子屋キッド	なぎ工房	未定／AVG	
388	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
389	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
390	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
391	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
392	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
393	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
394	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
395	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシード	¥6090／SLG	
396	未定	学問修得術(仮)	ロックウェルインターナショナル	¥3990／ETC	
397	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3990／STG	

※1「ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン」は、ゲームではなく映像作品です。
※2「信長の野望 Online ～飛龍の章～」のアカウントの適用は12月15日から開始です。


めざしたのは、Dimension史上最強の映像力。
XPS
XPS
DELL
DELL
平成15年10月1日以降当社が販売する消費者向け Dimension、Inspiron及びTFTモニタ製品にはPCリサイクルマークが付いています。PCリサイクルマークが付与されたデル製品は、新たな料金なしで当社が回収及び再資源化します。
PC リサイクル



POWER TO PLAY!

デルXPS。映像のためにあらゆる妥協を排して、いよいよ第4世代へ。

圧倒的なクオリティのグラフィックスと究極のサウンド。強力なパワーサプライ&クーリングシステム。
あのXPSが、デザインも一新してより強力なモンスターへと進化した。新XPS、ジェネレーション4誕生。



HTテクノロジ インテル® Pentium® 4 プロセッサ エクストリームエディション搭載可能。

1066MHz FSB対応により、大容量の映像情報もハイスピード処理。さらにHDD最大400GB×3基搭載により1.2テラバイトのストレージ環境に拡張可能



PCI-Express対応 ハイパフォーマンス グラフィックカード搭載。

高性能グラフィックカードによる目の覚めるような高精細3D映像を再生。加えて、ハイクオリティなサウンド音場がかつてない緻密な臨場感を実現した。



460Wハイパワー & 5クーリングファン。

強力な電源供給に加えて、CPU、パワーサプライ、拡張スロット部などパーツ別に5個のクーリングファンを設置し、パフォーマンスを長時間維持

デルがおすすめする Microsoft® Windows® XP Professional

Dell | Home Desktops



3DゲームやCG作成に圧倒的な能力を発揮する、デルのフラッグシップマシン。

New!

Dimension™ XPS Gen4

★大迫力映像 & 重厚パッケージ(12/23まで)

◎HTテクノロジ インテル® Pentium® 4 プロセッサ 550 (3.40GHz、1MB L2キャッシュ、800MHz FSB)
◎Microsoft® Windows® XP Home Edition ◎デル 5650 5.1ch スピーカシステム(キャンペーン適用後)
◎DVD+/−RWドライブ(DVD+R:2層書き込み対応)※1 ◎デル 19インチTFT液晶モニタ
◎1GB デュアルチャネル PC4200 DDR2-SDRAMメモリ(512MB×2) ◎160GB SATA HDD
◎Creative® Sound Blaster® Audigy 2™ PCI サウンドカード
◎NVIDIA® GeForce™ 6800 256MB DDR ビデオカード(S-video出力端子付) ◎USB2.0ポート×8

※1 16×DVD+R書込(2層:2.4倍速)/8×DVD−R書込 ・Microsoft® Office Personal Edition 2003は別売となります。

24時間ノンストップサポート XPSのお客様にお届けする安心サポート
◎24時間テクニカル電話サポート・E-メールサポート付 ◎1年間引き取り修理サービス・パーツ保証

●他社製機器及びソフトウェアはデル標準保守サービスの対象外です。●記載されている内容、外観及び仕様は予告なく変更される場合があります。
●お客様が録画・録音したものは、個人として楽しむなどの他は、著作権法上、権利者に無断で使用できません。
●Dimensionシリーズには、スピーカは内蔵されておりません。音声をお楽しみいただくためには、別途スピーカシステムをご選択いただく必要があります。

¥303,450※2 (左記構成の税込価格) → オンライン・ストア、リアル・サイトで購入すると ¥66,150※3 OFFで

税込価格※4

¥237,300

〈配送料別¥5,250(税込)〉

※2 お電話でご購入の場合の金額です。 ※3 オンライン・ストア、リアル・サイト割引価格は液晶モニタをセットでご購入の場合のみ適用されます。
※4 オンライン・ストア、リアル・サイトでのご購入に限ります。

ご注文番号 DDL4A-501223x



デル 5650 5.1ch スピーカシステム 無料プレゼント※5キャンペーン!! 12/23まで

※5 本広告の無料プレゼントキャンペーンは、上記パッケージのみに適用されます。他のキャンペーンとの併用はできません。

当キャンペーン終了後も、お得なパッケージやキャンペーンを多数ご用意しております

シンプルをあなたに DELL™

●E-メール配信登録:http://ad.jp.dell.com/np/ ●モバイルサイト:http://jpapp.dell.com/i/ad/

さらに見やすくリニューアル! 雑誌広告の特設ページ

お得なクーポンコード*発行中!

http://ad.jp.dell.com/0271/

アドレスは最後の / まで欠かさず入力してください。

左記URLを入力すると雑誌広告特設ページへ。 ▶ 当製品の他にも、お得なパッケージやキャンペーン情報が満載。 ▶ さらにお好みで、スペックやオプションをあれこれシミュレーション。 ▶ お支払い方法を決めて さあ、ご注文!

＊クーポンコードはデル・リアル・サイトではお使いになれません。



電撃PlayStation Vol.293

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2004年12月24日発行（隔週金曜日発行）
第10巻第34号通巻289号
発行人：渡部雅人 編集人：倉西誠一

発行：メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売：角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

MediaWorks

特別定価540円 本体514円

雑誌24604-12／24

4910246041247
00514

電撃PS293号
特別付録

MEMORY CARD SEAL 創刊10周年記念SPECIAL Vol.2



電撃PlayStation　Vol.293　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

九龍妖魔學園紀　シール面に表記してあります

桃太郎電鉄USA　© 2004 HUDSON SOFT

魔界戦記ディスガイア PlayStation 2 the Best　© 2003,2004 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

ヨーロピアンクラブサッカー ウイニングイレブンタクティクス　© 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION
© 2002 JFA.MAX © 2001 Korea Football Association Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data.
adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission
the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.
Officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
© 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

太鼓の達人 ゴー！ゴー！五代目　© 2000 2001 2002 2003 2004 NAMCO LTD.

機動戦士ガンダム ガンダム vs. Zガンダム　© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 2004 © CAPCOM CO., LTD.2004　ALL RIGHTS RESERVED.

双恋　-フタコイ-　© 2004　双葉ひな・ささきむつみ／Media Works Inc.

RPGツクール　© ENTERBRAIN,INC./Runtime,Inc.

ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎　© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by CloverStudio Co., Ltd.

実況パワフルプロ野球11 超決定版　© 2004 Konami Computer Entertainment Studios
(社)日本野球機構承認　NPB BIS　プロ野球公式記録使用 フランチャイズ12球場公認 (社)全国野球振興会公認

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER　©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆（トリプルスター）　© FUJITSU LIMITED, 1998,2003 © GeneX 2003

テイルズ オブ リバース　© いのまたむつみ © 2004 NAMCO LTD

ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド 2　Mitsubishi, Eclipse, and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Electronic Arts Inc.
"NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc.
SUBARU, IMPREZA, WRX and STi names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd.
The names and logos of all after market car part companies are trademarks of their respective owners and are used by permission. © 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

決戦Ⅲ　© 2004 KOEI Co., Ltd.

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special　© 2004 ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © KOICHI SUGIYAMA
FINAL FANTASY characters : © SQUARE ENIX
DRAGON QUEST characters : © ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
キャラクターイラストレーション：天野シロ

Baldur's Gate DARK ALLIANCE Ⅱ　Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, the Forgotten Realms Logo, Dungeons & Dragons, the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2004 Wizards. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission.
Software © 2004 Interplay Entertainment Corp. and used with permission under license from Atari Interactive, Inc. All rights reserved. The Interplay logo is a trademark of Interplay Entertainment Corp. All other trademarks are property of their respective owners.

グランツーリスモ4　© Sony Computer Entertainment Inc.All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties.

ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀　© 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

川のぬし釣り ワンダフルジャーニー　© 2004 Marvelous Interactive Inc.

学園ヘヴン おかわりっ！　© 2004 Spray/VisualArt's/Interchannel

Memories Off AfterRain Vol.1　© KID

新紀幻想 スペクトラル ソウルズ Ⅱ　© IDEA FACTORY

NANOBREAKER（ナノブレイカー）　© 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

ぴゅあぴゅあ 耳としっぽのものがたり　© 2005 KLEIN / DATAM POLYSTAR

ラジアータ ストーリーズ　© 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.

義経英雄伝　© 2004 FromSoftware, Inc.All rights reserved.

ランブルローズ　© 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

ツキヨニサラバ　© TAITO CORP. 2004

ファイナルファンタジーXII　© SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida

電撃PSオリジナルシール　イラスト／戸部淑・岩瀬さとみ

ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー　© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

みんなのGOLF ポータブル　© Sony Computer Entertainment Inc.

リッジレーサーズ　© 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

ARMORED CORE FORMULA FRONT　© 1997-2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

真・三國無双　© 2004 KOEI Co., Ltd.

METAL GEAR ACID　© 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

どこでもいっしょ　© Sony Computer Entertainment Inc.

ぷよぷよフィーバー　© SEGA CORPORATION,2004

ピポサルアカデミ～ア －どっさり！サルゲ～大全集－　© Sony Computer Entertainment Inc.

煉獄 The Tower of Purgatory　© 2004 HUDSON SOFT / © SUEMI JUN 2004

LUMINES（ルミネス）-音と光の電飾パズル-　© Q ENTERTAINMENT © BANDAI 2004

フロントミッション オンライン　© 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ファイナルファンタジーXI　© 2002-2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.　イラスト／江本聖

※メモリースティック デュオにシールを貼って使用すると、機器故障の原因となる場合がありますので貼らないでください。

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

【1】 【2】 【3】 【4】 歳 【5】 【6】

【7】 【8】 【9】

【10】 【11】

【12】

①PS ②PS2 ③PSone ④ポケットステーション ⑤Xbox ⑥スーパーファミコン ⑦N64 ⑧ゲームキューブ

⑨ゲームボーイ ⑩ゲームボーイカラー ⑪ゲームボーイアドバンス ⑫ゲームボーイアドバンスSP ⑬サターン ⑭ドリームキャスト ⑮ビジュアルメモリー ⑯ネオジオポケット(カラー含む)

⑰ワンダースワン ⑱ワンダースワンカラー ⑲スワンクリスタル ⑳パソコン ㉑PSP ㉒ニンテンドーDS

【13】

電撃PlayStation Vol.293

読者アンケート

編集部用受付番号

【14】

【15】

【16】ゲーム名

【17】 【18】

【19】 【20】 【21】

【22】

郵便はがき

101-8305

おそれいりますが50円切手を貼ってください

(株)メディアワークス

電撃PlayStation編集部

「プレゼント Vol. 293」係行

●今号はいかがでしたか？ どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

●差出人

住所 〒 都道府県

フリガナ

氏名

電話番号 (　　)

電子メールアドレス


scanned & edited
by kitsunebi